2 CD'li

WOODRUFF TAM SÜRÜM
OYNARKEN ÇOK EĞLENECEKSİNİZ

AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

# LEVEL

11/1999

KASIM 1999 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000TL (KDV DAHİL)




HER YIL OLDUĞU GİBİ BU SENE DE EA SPORTS FIFA SERİSİNİ BİR ADIM DAHA ÖTEYE GÖTÜRMÜŞ

Imperium Galactica 2

Prince of Persia 3D

Resident Evil 3

Rogue Spear

Soul Reaver

Cutthroats

Homeworld

Re-Volt

Driver

Fly!

AGE of EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

# Güzel Günler de Gelecek!

Hmm, şu son bir iki aykı giriş yazılarıma bakıyorum da, galiba "içimizi karartmaaa!" diye bağırmakta haklısınız. Hep moral çöküntüsüne sürükleyen şeyler yazmışım, ama inanın etrafımdaki saçma sapan olaylara kayıtsız kalamıyorum, benim yapım bu değil. Uyuyanları uyandırmak, bir kıvılcım bekleyenleri ateşlemek için büyük bir istek duyuyorum. Ama bundan sonra sizleri çökerterek yapmayacağım bunu, yazılarımın içinde, iğneleyerek, bunu gerçekten hakeden insan müsveddelerini yerden yere vurarak yapacağım. Yapacağız. Çünkü bizim işimiz bu, Türkiye'nin geleceği olan sizleri içi boş, gereksiz felsefi yazılarla kandırmak değil. Açık açık yazmak, buna cesareti olanların işidir. Bizim işimiz bu.

Tabii esas işimiz de derginin olabilecek en erken zamanda sizlerin eline ulaşması ama inanın iki-üç aydır hiç hesapta olmayan öyle sorunlar çıktı ki, ayın beşinden önce sizlere ulaşmamız mümkün olmadı. Büyük ihtimalle bu yazıyı yine ayın beşi ile onu arasındaki bir tarihte okuyor olacaksınız. Bunun için tekrar özür dileriz, önümüzdeki aydan itibaren (işler yine arap saçına dönüşmezse tabii) ayın birinde bayilerde olacağız. Biraz daha sabır.

Bu ay o kadar çok şey aynı anda oldu ki, hangi birinden başlayacağımı bilemiyorum. Öncelikle artık aramızda bir bayan yazarımız var. Ricamı kırmayarak kültür köşesinin bir ucundan aramıza sızan Banu'ya teşekkürler (tabii Cem'in bir yazısında onu "bir patates çuvalına" benzetmesinin ve böylelikle söz hakkı doğmasının da bunda katkısı yok değil!). Şimdilik sadece kültür sayfalarında yazıyor, ama yakında klavye ve mouse'u da öğrenecek, o zaman oyun da oynar, belki hoşuna bile gidebilir, kimbilir? (aaah, vurmasa!!!)

Birkaç aydır aramızda göremediğimiz Maddog'da dayanamayıp geri döndü. "Duyduğuma göre burada bensiz düğün yapmaya çalışıyormuşsunuz!" diye gümbürdeyerek dergiden içeri giren Maddog, o an elimde bulunan bütün CD'leri aldı ve "Bunlar benim! Ben yazacam!" diyerek (ve elindeki çifteliyi burnuma dayayarak) ne kadar ciddi olduğunu belirtti. Karşı çıkmak kimin haddine?!

Ayrıca, sizden gelen yoğun e-mail bombardımanına kulak vererek, donanım incelemelerine daha fazla yer ve önem vermeye başladık. Bu aydan itibaren donanım bölümünde en yeni bilgisayar parçalarının incelemelerini bulabilir, ve bizim seçtiğimiz bu parçaları gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Sizlerden büyük destek gören, donanım ile ilgili sorularınızın doyurucu bir şekilde cevaplandığı Teknik Servis bölümü de devam edecek dönüşümlü olarak.

Burada değinmek istediğim bir konu var. Son aylarda Türkiye piyasasında büyük bir orijinal oyun patlaması yaşanıyor. Sanıyorum, kopya ve beta oyunlara karşı sizleri bilgilendirmemiz doğru yolda atılmış (ve şimdiye kadar pek az kimsenin cesaret edebildiği) bir girişimdi. Bu konudaki yazılarımızı takip edenlerden büyük ölçüde olumlu yönde geri dönüş oldu. Son aylarda Türkiye piyasasına giren yeni firmalar da, birçok ünlü yayıncının Türkiye distribütörlüğünü alarak, oyunda kaliteye susuz kalan oyunculara hakettikleri hizmeti getirmek üzere kolları sıvadılar. İnanıyorum ki yakın zamanda Türkiye'de de, tıpkı yabancı ülkelerde olduğu gibi "bilgisayar oyun kültürü" oturacak. Ve eğer oyun oynamaktan zevk alıyorsak, bu konuda daha bilinçli hale gelmemiz hepimizin yararına olacak. Orijinal oyun piyasasına girme cesaretini gösteren firmalara ve orijinal oyunlara ellerinden geldiğince destek olan bilinçli kullanıcılara teşekkürler.

İncelemeler, evet kış sezonunun yaklaşmasıyla birlikte uzun zamandır beklenen müthiş oyunlar da birer birer gelmeye başladı. Burada uzun uzun saymayacağım ama bu ayki repertuarımız, belki de şimdiye kadar hiç olmadığı şekilde Level Hit'e layık oyunla dolu! Ama yine söylüyorum, bu daha başlangıç, ese fırtına Aralık ve Ocak aylarında. Ve bu seremoniyi kaçırmak istemiyorsanız, gelecek ay ne yapmanız gerektiğini iyi biliyorsunuz!

**Özel Not:** Songül ve Gökhan, tam derginin yetişmeyeceğini zannedip kafayı yediğim sırada yardıma koştuğunuz için teşekkürler. Didem, sana da acil şifalar diliyorum, bir an önce aramıza dön.

Bütün güzellikler sizlerin olsun.

***Sinan Akkol***



LEVEL ISSN: 1301-2134

***Genel Yayın Yönetmeni***
Gökhun Sungurtekin
***Sorumlu Yazı İşleri Müdürü***
Sinan Akkol
***Yazı İşleri***
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Batu Hergünsel, Gökhan Habiboğlu
***Yazı İşleri Sekreterya***
Yeliz Aygül
***Grafik Tasarım***
Didem İncesağır, Songül Yücel
***Yazı İşleri Tel:***
(212) 297-1724
***Yazı İşleri Faks:***
(212) 238-7326
***Yazı İşleri e-mail adresi:***
chipyaz@chip.com.tr
***Reklam veHalkla İlişkiler Müdürü***
Güler Okumuş
***Pazarlama Bölümü***
Özlem Cenker, Ayten Çar
***Reklam Koordinatörü***
Gönül Morgül
***Reklam Müdürü***
Şebnem Karabıyık
***Reklam Servisi***
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
***Reklam Trafikeri***
Aynur Kına
***Reklam Servisi Faks:***
(212) 297-1733
***Abone Servisi***
Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik
***Dağıtım Servisi***
Nebi Danacı
***Dağıtım Asistanı***
Mehmet Çil
***Abone Servisi Faks:***
(212) 238-7343
***Abone E-Mail:***
abone@chip.com.tr
***Üretim Koordinatörü***
Turgay Tekatan
***VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti***
***Genel Müdür***
Hermann W. Paul
***Genel Müdür Yardımcısı***
Beste Özerdem
***VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi***
Gökhun Sungurtekin
***Renk Ayrımı - Film Çıkış***
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
***Baskı***
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
***Dağıtım***
BİRYAY A.Ş.
***VOGEL Yayıncılık***
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
***VOGEL ANKARA***
Dilek Özgen
***VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi***
Serra Yurtman, Batur Odar
***Ankara Büro***
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939
Faks: (312) 480-5938
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

## Bizden Duymuş Olmayın...



★ İnanmazsınız geçenlerde SWAT 3'ün yapımcılarından Rod Fung aradı. Heyecanlı heyecanlı bi şeyler söylüyodu, ama anlaşılmıyodu. Len Rod dur bi sakinleş, yavaş yavaş anlat dedim. Meğersem, arkadaşlarla SWAT 4'ü yapma kararı almışlar, dergi çıkmadan bana yetiştirme telaşı içindeymiş. Zaten oldum olası severim Rod'u, iyi çocuktur. Bana dediğine göre SWAT 3'de işlemcilerin gücü yetmez diye yapamadıkları içlerinde kalmış; hepsini dördüncüsüne koymayı düşünüyorlarmış. Oyunun ana motorunu bile geliştireceklermiş. Sonra multiplayer seçeneği falan ekleyeceklermiş. Diğer yenilikleri de anlatacaktı ama içerden çağırdılar garibi, gidip programlaması gerekiyormuş; ben seni yine ararım dedi ve kapattı. Ne diyim, hayırlısı olsun.

★Tam telefonu kapamıştım ki, yine çalmaz mı! Bu sefer kim diye düşünürken, karşıma Bryan Neider çıktı. Uzun zamandır aramıyordu kerata, neyse özür falan diledi önce, gerçi biraz naz yaptık ama yine de çok direnemiyor insan; ne de olsa Electronic Arts'ın araştırma-geliştirme bölümünün başkanı. Son zamanlarda news köşesine doğru düzgün haber gelmiyordu; o da dergiye yazalım diye Bottle Rocket şirketiyle antlaşma yapmış. 3 yıllık antlaşmaya



## AİLE BOYU RTS

Gün geçmiyor ki, her gün piyasaya yeni bir RTS çıkmasın sevimli okuyucularımız. Ama yaşam bu işte, her gün de TZAR gibi ilginç bir RTS göremiyoruz. Hal böyle olunca da biraz daha yakından incelemeye aldık yakında çıkmasını beklediğimiz bu oyunu. İnanmazsınız ama Bulgar yapımı olan oyun en genel hatlarıyla Warcraft, Total Annihilation, Knights&Merchants ve en önemlisi AoE'nin bir güzel harmanlanıp çekirdekleri çıkartılmış hali. Yani önce kocaman bir imparatorluk kuracaksınız; sonra birincil ve ikincil olmak üzere tamı tamına 8 (yazıyla sekiz!) ayrı maden türünü toplayacaksınız; ve sonra da her birinin Experience'i olan ve ismini değiştirebileceğiniz birlikleri yöneterek savaşacaksınız. Toplam oyunda Avrupa, Arap ve Asya olmak üzere üç uygarlık, her uygarlığın kendine özgü 20'den fazla binası ve ayrıca oyunun kaderini etkileyecek 4 tane çok özel bina olacak (dünya harikası gibi yani) : Cathedral, Wizard's Guild, Trade and Crafts Guild ve Warrior's Guild. Yapılması çok zor olan bu binalardan birinin inşa edilmesi oyundaki 4 ayrı yoldan (din, büyü, savaş, ticaret) birinin seçilmesi demek. Tabii oyunda yeterince ilerleyince bir kaç tanesini yapabileceksiniz. Grafikleri gördüğümüz kadarıyla çok hoşumuza gitti. Bi kerem çok yumuşak (höt!), kaliteli ve zengin. Pastel renklerin geçişi çok uyumlu (hakkaten, espri falan diil). Her birliğin bir karakteri olması, haritadaki bütün eşyaların kullanılabilir olması, senaryonun sizin hareketlerinize göre devam etmesi güzel ve etkileyici ayrıntılar. RPG ve AOE öğeleriyle dolup taşan bu oyun kesinlikle basit bir RTS olmayacak, nah buraya çiziyorum, geldiğinde bissürü kişi oynayacak, listelerin tepesine tırmanacak, çok baba bir oyun olucak (finito).





## TAVŞAN DELİĞİNİN DERİNLİĞİ

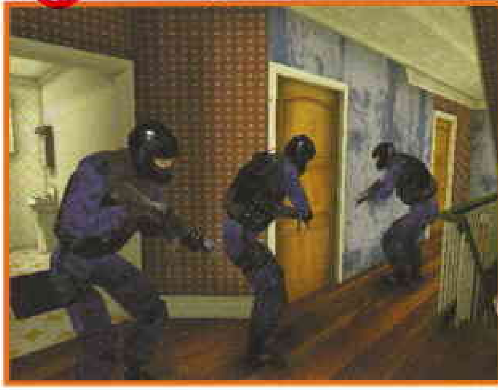
Sonu belli olmayan bir Adventure'ı, Real Time Strategy'le birleştirir; içine de hızlı savaş sahneleri ekler; tüm bunları da okyanusun ta dibinde koyarsanız ne olur? Deep Fighter olur tabii. Yapımcı firmanın Ubisoft olduğu oyunun sloganı şöyle: "Bir kere daldınız mı, hiç çıkmak istemeyeceksiniz!" Oyunun yapımı için bayağı uğraşılmış. Bir kerem oyunu dizayn edenler gidip her türlü deniz savaş birliğini ve denizaltı silahlarını hatiplemişler. Derinlerde yaşayan canlıların nerelerde nasıl yaşadıklarını, karakteristik özelliklerini, tepkilerini falan, kısacası denizle ilgili her şeyi öğrenmişler ve oyuna eklemişler. Tabii bunu yepyeni dizayn edilen bir yapay zekayla birleştirmişler. Ortama depremler, denizaltı volkanosu, akıntılar, gizli mağaralar ve diğer tüm dekorasyon malzemelerini de en iyi şekilde koymuşlar. Ayrıca her türlü fizik kuralını (ki geminizin ağırlığı, boyu posu falan hepsi çok şeyi etkiliyor) ve bir sürü özel efekti de unutmamışlar. Tüm bunlar oyunu inanılmaz gerçekçi kılıyor tabii. Oyunda, X-Wing vs Tie Fighter'daki gibi kocaman bir mekanda üç boyutlu savaş ortamı oluşturulmaya çalışılmış, ne kadar başarılı olduklarını geldiğinde göreceğiz. Ama olay sadece basit bir ilerle-vur değil. Atlatmanız gereken bir sürü tuzak, çözmeniz gereken bulmacalar ve devamlı kontakt halinde bulunduğunuz yaşam formları var. Ve özellikle benim hoşuma giden özelliklerden biri de denizaltındaki canlılara nasıl davranırsanız onların da sizi anlamaya çalışıp ona göre tepki vermesi. Devamlı boş yere balık öldürürseniz, bir süre sonra tüm zararsız canlılar sizden fellik fellik kaçacaktır. Oyunun çok detaylı belli bir senaryosu var (kocaman bir gemi inşa etmeye çalışıyorsunuz), ama bu senaryo çok değişken ve siz ne yaparsanız ona göre devam ediyor. Kısacası çok dolu bir oyun, ama umarım bir süre sonra sıkmaz. Yine de beklemeye fazlasıyla değer tabii ki!..







### BU İŞİN SONU YOK!!!

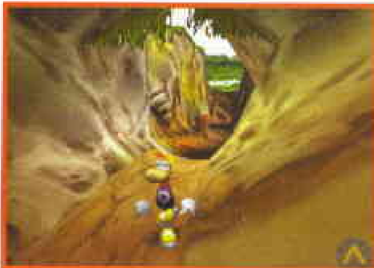


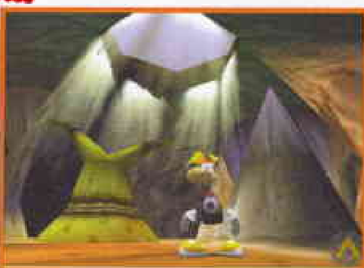
Hangi işin sonu yok? Tabii ki Star Trek oyunlarının! Her ay yeni bir (hatta iki) Star Trek oyunu bu sayfalarda haber olmaya başlayınca biz de acaba Star Trek haber köşesi falan mı yapsak dedik. Aslında eskiden televizyonlarımızda da gösterilen Deep Space Nine'ın oyunu Deep Space Nine: The Fallen'ın haberini iki ay önce sizlere duyurmuştuk, ama en son ulaşan detaylı bilgileri de kaçırmayın istedik. Şimdi, oyunumuz Unreal motoru kullanıyor. Peki türü ne? First Person Shooter diyenler, faka bastınız, oyun Third Person olarak tasarlandı. Bunun nedeni de hoplama zıplama hareketlerinin karakterlerinizi dışarıdan gördüğünüz bir ortamda daha iyi kullanılabilmesi. Deep Space Nine'dan tanıdık yüzler, Sisko, Kira ve tabii ki Worf!! Aklınıza ne geldiğini biliyorum, evet Worf'un elinde meşhur Klingon silahı Bat'leth olacak. Diğerleri de bildik Phaser'lar ile koşuşturmakla kalmayacak, yeni yeni ırklara (örneğin sadece bu oyun için yaratılan biyomekanik korsan Girigari'ler) ait silahları da kullanabilecekler. Her karakterin ayrı bir macerayı kovalayacağı oyunda mekanlar da çok çeşitli. Olayların sadece yüzde yirmisi uzay üssünde geçiyor. Jem'Hadar kampı, orman, manastır ve çöl ortasında obsidyen bir üs yüzde seksenin bir kısmı. Dudak hareketleri ve ses ilişkisine de titizlikle yaklaşan ekip bu işi de hakkını vererek hallettiklerini söylüyor. Bekliyoruz, 2000 baharı ortasında çıkarsa göreceğiz.

### KAHRAMANIN DÖNÜŞÜ



Platform sever, Rayman oynar, Rayman'in ikincisini de yapsınlar der miydiniz ? Yanıtınızı bilmem, bilemem, ama amcalar yapmış, hazırlamış. Bu kez Rayman, kötü uzay korsanı Razorbeard ile karşı karşıya. Razorbeard'ın gezegenini ele geçirip gezegen sakinlerini uzay sirkinde çalıştırma emellerini önleyecek tek kişi Rayman'dir. Ne var ki o da güçlerini yitirmiştir. Ama o kahramandır ve kaçmayı başarır. Yapması gereken, gezegenin yaratıcısı büyücü Pollochus'u bulup ondan güçlerini geri kazanmaktır. Rayman 2'de senaryonun çok akıcı gelişmesi ve oyunun action olmaktan çıkıp bir adventure'a yaklaşması için yapımcı ekip elinden geleni yapmış. Tabii bu grafiklerin ihmal edildiği anlamına gelmesin, oyunda 1000'in üzerinde texture kullanıldığını söylemem de etkili olur herhalde.Bir de 1024x768 çözünürlükte bile saniyede 60 frame atma gibi bir perfoormansa sahip. Oyun içerisinde Rayman'in helikopter-saçından başlayarak gitgide yeni özellikler kazanacak, 14 ayrı dünyada 40 bölümde oraya buraya zıplayacaksınız. Yıl sonuna yetişeceğini umuyoruz. 3D platform seven, gecikmesine katlanır. Haa, bir de yabancı kanallar izleyebilenler 2000 yılında dostumuzu TV'de görürlerse şaşırmasınlar. Bir çizgi film projesi gündemde de.







göre geliştirme şirketi ve aynı anda da distribütör olan bu firma EA için online spor oyunları yapacakmış. Adamın dediğine göre BR'te bıssürü çok yetenekli tasarımcılar ve yapımcılar varmış, o yüzden de çok işlerine yarayacaklarmış. Ben de: olum, bu haber yapılır mı be, git doğru dürüst bi şeyler yap da yazmaya değsin dedim, suratına kapadım telefonu.

★ Sinirlendim birden. Bari gidip biraz hava alalım dedik. Aşağı inerken bi posta kutusuna baktım ki; o da ne Fox'dan çok acele telgraf gelmiş. Uzun uzun anlattırmayın, aşağı da aynen yazdım:

Sevgili Gökhan,

Daha önceden yazamadık, çok özür dileriz, nolur affet bizi abicim(stop); sana acilen bu sene yapacağımız yeni oyunları açıklamak istedik (stop). Bunlardan ikisi Monolith Productions'dan, Sanity ve No-one Lives Forever (stop). Ayrıca Die Hard Trilogy2, Alien vs. Predator Gamers Edition, World's Scariest Police Chases ve Planet of the Apes de yolda (stop). Bunların dışında biliyoz, çok sevmezsin, ama kızmazsan üç tane de spor oyunu yapıcaz, abicim (stop): NHL Championship 2001, NBA Basketball 2001 ve Pro Football (stop). Cüss, daha 2000'e girmedik ne oole 2001 falan; dediğini duyar gibiyiz abicim; ama napalım, zaten NHL 2000'le NBA 2000'inin de gold editionlarını çıkarttık (stop). Artık sezon oyunu, komple istatistikler, geliştirilmiş 3D grafikler falan var, gerçi sana layık değil ama idare et abicim (stop). Yengeye selamlar.

- Fox Interactive
yönetim kurulu

★ Neyse mektubu atıp dooru Batu'ya gittim; yolda birden cep çalmaya başladı. Crave Entertainment'dan arıyorlarmış. Liquid Entertainmet diye bir şirketle antlaşma yapmışlar; PC oyun piyasasına gireceklermiş. Ama bu işleri pek bilmediklerinden ilk oyunumuzu kabaca nasıl olsun diye danışmak istemişler. Prince of Persia'nın devamını yapın diye kekleyecektim; ama efendi çocuklara benziyorlardı; soora üzülürdüm. Ben de gidip şöyle güzel bir real-time strateji çekin dedim. Biraz ilginç olsun, mesela konusu Asya'da geçsin dedim. Peki, ismi ne olsun dediler. Valla şimdi Asya felan dedik, alakalı olsun diye Samurai 'ı önerdim. Hemen kabul ettiler ve oyunu yapmak üzere kapattılar. Son söylediklerine göre 2001'den önce bitmezmiş. Bu arada cep telefonumu nereden buldu bunlar şimdi?!

★ Nihayet Batu'ya varmıştımki, o da beni elinde telefonla karşılamaz mı?? Evde bulamayınca herhalde Batu'dadır diye orayı aramış, Piranha Bytes. Bana dediler ki: " Baba hani biz, Gothic adlı bir RPG-Action yapıyorduk ya, işte son anda biraz ekstradan müzik falan ekleyelim dedik, çıkış tarihi Mart 2000'e sarktı, ne diyon?" "Elinin körünü diyon, aferin size!" dedim, kapattım telefonu yüzüne. Bi daha aramazlar herhalde.

★ Yok abi, sinirimi allak bullak etti bu oyun firmaları. Ben de çok durmadım geri döndüm eve. Amanın, o da ne! Kapıda Laura Miele bekliyor. Hani şu Westwood'un satış başkanı Laura. Biz ona kendi aramızda Loriş deriz. Aldım hemen içeri, çay-kek falan ikram ettim. Sonra da başladı anlatmaya, çok dertliymiş yavrucak. Dediğine göre Tiberian Sun yüzünden çok ilgi görüyormuş; nereye gitse kocaman bir medya ordusu. Tiberian Sun Electronic Arts'ın satış rekorunu kırmışmış da ve Eylül ayında ilk sıraya yerleşmişmiş. Halktan çok büyük destek geliyormuş ve her gün yüzlerce mektup ve email yağıyormuş.



## HIRED GUNS

Yapımcı iddialı konuşuyor : "Rainbow Six güzeldi, amma grubun elemanlarının çoğu lideri izliyor ve vuruluyordu. Quake, Half-Life güzeldi ama orda burda yol ortasında silah, cephane filan bulunuyordu." Amaçları ise en gerçekçi FPS'yi piyasaya sürmek. Amiga ve PC'nin eski oyunu Hired Guns, gelecekte üç büyük firmanın atmosfer ve yiyecek kaynaklarını elinde tutmasına direnen bir asker ve üç adamını konu alıyor. Her





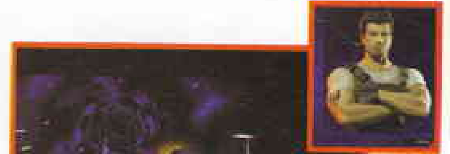


bir takım üyesinin farklı yetenekleri var ve bir bölümü bitirmek için her birine ayrı noktalarda ihtiyaç duyuluyor (Yapımcılar bu noktada multiplayer olarak deathmatch değil de cooperative oyun sistemi üzerine yüklenecekleri konusunda oyuncuları uyarıyorlar). Üstelik her bölüm karşına çıkan her varlığı yok etmek üzerine kurulu değil. Kimi bölümler sessizlik ve dikkat, kimileri ise gürültü ve silah sesleri gerektiriyor. Üstelik karşınızdaki rakiplerin de yapay zekaları çok gelişmiş ve stratejileri farklılık gösteriyor. Örneğin robotlar kendilerini korumaksızın hedefe yöneliyor, hayvanlar sürü halinde değilseler kaçabiliyor ve askerler kendilerini engeller arkasına saklayıp karşı taktikler geliştirebiliyorlar. Tabii bunda eski bir ordu mensubu olan Charles Farris'in yapay zeka taktik danışmanı olmasının etkisi de yok değil. 2000 başına beklenen oyun bizim oldukça ilgimizi çekti. FPS'lerde canlılığa bu sıra ihtiyaç var !!

## TACHYON: THE FRINGE

Çocuklar çabuk büyüyor, daha Eylül ayında Jack Logan adlı bir yıldız pilotunun galaksideki savaşını anlatan Tachyon: The Fringe'in haberini vermişken bir de baktık ki çıkış tarihi bile belli olmayan oyun koca adam olmuş, 2000 başında piyasaya sürülmeye hazırlanıyor. Novalogic'in bu ilk uzay simulasyonu denemesinde 300 yıl sonra Bora adlı bir insan grubunun keşfedilmemiş kaynakların olduğu bir bölgeye yerleşmesi ve bu bölgeye gözlerini diken GalSpan adlı güçlü bir federasyonla girdikleri mücadele konu ediliyor. Jack Logan adlı serseri pilotumuz ise -ki kendisi bildik Han Solo tiplemesinden pek de uzak bir adam değil- iki taraftan birini seçip mücadeleye girişiyor. Oyunda fizik kurallarından çok, oyuncunun hareket kabiliyetine yönelik çalışmalar yapılması ve geminizi bölüm aralarında türlü ekipmanla







donatabilmeniz işin renkli kısmı. Bir de Jack Logan adına aldığınız bağımsız kararlar işi daha bir RPG havasına sokuyor. Oyun içindeki ana gemiklerin kimileri dev boyutlarda olacak (İçinden uçarak geçebileceğiniz kadar !) ve Wingman'lerin yapay zekaları da oldukça ileri seviyede tutulacak. Üstelik Novalogic'in oyunun Internet desteğini abartıp yüz kişiye kadar çıkabilen takım oyunları düzenleyeceği de gelen haberlerden bazıları. Delta Force ile bizleri multiplayer oyun zevkinin doruklarına çıkartan Novalogic aynı başarıyı uzay simulasyonlarında da sağlarsa zevkten sekiz köşe olmamız an meselesi !



## X-BEYOND THE FRONTIER

Uzay simulasyonu diyorduk değil mi ? Eğer siz de "kokpite bin, her şeyi vur, kokpitten in" tarzı oyunlardan sıkıldıysanız ve "Nirde benim gul gibi Elite'im, nirde o eski hem uçuşlu, hem ticaretli guzel gunler !" diye hayıflanıyorsanız alın size X - Beyond the Frontier. Oyunda bilimadamlarının son buluşu olan bir mekiğin test uçuşunu yaparken işlerin ters gitmesi sonucu kendinizi bir anda uzayın bilmediğiniz bir köşesinde buluyorsunuz. İlk karşınıza çıkan yaratıklar size yardım ediyor, geminizi onarıyor, ama doğal olarak da karşılık beklemeyi ihmal etmiyorlar. İşin bundan sonrası size kalıyor. Dünya'ya dönmek için ana macerayı takip edebileceğiniz gibi belli bir sırayı izlemeyen görevlere girebiliyor, para kazanmak için fabrikalar satın alıp ticarete girebileceğiniz gibi korsanlığa da yeltenebiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli yaratık ırkları ile de anlaşmalar yapabiliyor, ticaret ilişkileri geliştirebiliyorsunuz. Bu arada geminiz de yerinde saymıyor tabii, onu da kazandığınız parayla geliştiriyorsunuz. Grafikler iyi, sistem gereksinimleri çok düşük. Oyunun çıkış tarihi konusunda ise bir şey söylemek zor, çünkü oyun Egosoft adlı bir Alman firmasının ürünü. Bu durumda ülkemize giren kopya oyunların hangi yol üzerinden giriş yaptıklarını bilmemiz gerekiyor. Oyunun Amerika'daki çıkış tarihi beklenecekse çok yakında bizde de boy gösterir. Yok eğer Avrupa çıkış tarihini baz alırlarsa belki şu an bilgisayarcınızda sizi bekliyordur.





## SANAL DÜNYANIN DÜNYASI

Bu Dünya'daki yaşantımız yetmezmiş gibi, oyun firmaları bize siber dünyada başka bir yaşam daha verebilmek için yarışa girdiler. Ultima Online'la başlayan yarışa, 3D grafiklerle Everquest devam etti ve şimdi meydana başka yeni özelliklerle dolu Asheron's Call çıktı. Aslında diğer Online RPG'lere göre bayağı iddalı geliyorlar gibi (eh arkalarındaki Microsoft, boru değil). Oyunun bir sürü görevinin dışında her şeyden önce belli bir konusu var. 500 mil kare'den büyük bir alanın içindeki bir sürü farklı bir mekanda (dağ, buzul, çöl, orman, bataklık, yeraltı zindanları vs.) daha önce hiçbir yerde görülmemiş yaratıklarla savaşacaksınız. Karakterinizin ayrıntıları konusunda suyunu çıkartacaksınız. 16 milyondan farklı şekilde yüz kombinosyanı var (göz, deri rengi, saç rengi/şekli vs.). Her karakter için önce bir ırk (3 tane), bir meslek (Archer, Blademaster, Enchanter, Life Mage, Rogue, Sorcerer, Warrior ve Adventurer) ve 30'dan fazla Secondary Skill (yetenek) seçiyorsunuz. Ayrıca her karakterin strength, Endurance, Coordination, Quickness, Focus ve Self olmak üzere 6 ana özelliği ve bunlara bağlı olarak 3 tane ikincil özeliiği olacak (Stamina, Health, Mana). Büyücüler için kendilerinin keşfedebildikleri dışında 1600 büyü emirlerine amade olacak. Karakterlerin ölüp tekrar dirilmesinde, veya ittifak kurma gibi sosyal olaylarda bayağı bir yenilikler falan var. Hatta öyleki oyunu oynamıyorken bile experience kazanma imkanınız olacak. Güçlü bir grafik motoru olan oyunda detayları ancak 3D hızlandırıcı olmadan da görebileceksiniz. En önemlisi ise oyundaki her öğenin (mekan, büyü, görev, yaratık vs.) zamanla kendiliğinden upgrade edilecek olması ve sizin bunun için hiç expansion pack almanıza gerek kalmayacak olması. Kısacası yine sağlam geliyor Bill amca.





Bunlar da baskılara dayanamamışlar ve Tiberian Sun'ın ilk Expansion Pack'i olan Firestorm'u yapmışlar. Bir kaç hafta sonra çıkıyormuş. "İşte o zaman artık evime bile basarlar, imza almak için. Ne yapıcam ben! Offf! Süper olmak çok zor ya!" diye dert yanınca ben de bi aspirin verip yolladım garibi.

★ Sonra, çok şaşırcaksınız ama birden telefon çaldı. Küfrede küfrede açtım. Karşımdaki adam heyecanlı heyecanlı bana Infogrames'in Japonya'da ilk ofisini açtığını söyledi. İyi de bundan bana ne? Adam Türkçe konuştuğumu duyunca, "pardon, hatlar karıştı" diyip kapattı. Ben de telefonu yedim!

★ Ehehe, biliyor musunuz, aslında yukarıdaki bütün telefon konuşmalarını ayarlayıp Gökhan'ı sinir krizlerine garkeden de bendim. Baktım adam telefon görünce iki parmağı üzerinde amuda kalkmaya çalışıyor, daha fazla zorlamıyım dedim garibi. Bundan sonraki kısa haberleri ben yapayım bari deyip inşata geldim. Adamlar olayı abartıp sadece Ge-Force 256 gibi deli kartlarla çalışabilecek oyunlar yapmaya başladı yaw. Delirmiş bunlar, buradaki resimlerden anladığınız üzere Decay de bu kartı kullanan yeni bir First Person Shooter. Yine buradaki küçücük resimlerden anlayamadığınız üzere ise grafik kalitesi almış başını gitmiş, duvar kaplamalarındaki her bir pürüz, çentik ve bilimum nesnenin yansıma ve gölgeleri yanındaki diğer cisimlerin üzerinde etki ederek grafiklerde deli bir gerçeklik seviyesine ulaşılmasını sağlamış. 1600 X 1280 gibi çözünürlüklerde 32 bit grafiklere sahip olan Decay için daha coook var, tahmini çıkış tarihi 2001 başı gözüküyor. Eh, biz de Ge-Force için gerekli parayı da ancak toplarız zaten



## YOLDAKİLER



| | |
|---|---|
| Age of Wonders | Aralık 99 |
| Alone in the Dark 2 | 2000 Baharı |
| Baldur's Gate 2 | 2000 Yılbaşı |
| Black & White | 2000 Baharı |
| Blade Masters | Aralık 99 |
| Champ. Man. 3 2000 | Kasım 99 |
| Comanche 4 | Kasım 99 |
| Daikatana | Ekim 99 |
| Diablo 2 | 27 Aralık |
| Duke Nukem Forever | 2000 Baharı |
| Earth 2150 | Kasım 99 |
| Final Fantasy 8 | 2000 Yılbaşı |
| Force Commander | Sonbahar |
| Gabriel Knight 3 | Sonbahar |
| Gorky 17 | Kasım 99 |
| Grand Theft Auto 2 | Aralık 99 |
| Half Life: Opp. Force | Aralık 99 |
| Indiana Jones: TIM | Aralık 99 |
| Max Payne | Sonbahar |
| Messiah | Kasım 99 |
| Metal Fatigue | Kasım 99 |
| NBA 2000 | 4 Kasım |
| Nocturne | Kasım 99 |
| Nox | Aralık 99 |
| Omikron | Kasım 99 |
| Quake 3 | Ekim 99 |
| Revenant | Kasım 99 |
| Slave Zero | Aralık 99 |
| Star Trek: New Worlds | Kasım 99 |
| Test Drive 6 | Aralık 99 |
| Thief 2 | 2000 Baharı |
| Ultima Ascension | Sonbahar |
| Unreal 2 | Şubat 2000 |
| Unreal Tournament | Kasım 99 |
| Warlords 4: Battlecry | Sonbahar |
| Werewolf | Sonbahar |
| Wheel of Time | Kasım 99 |
| Wizardry 8 | 2000 Baharı |

### DEMİRDEN STRATEJİ

Nikita diye bir Rus firması (en son Parkan diye bir Action/Strategy/RPG/Space Sim yapmışlardı) yakında Iron Strategy diye bir 3D Action/Strategy çıkartacaklarını duyurdu. Gittikçe yaygınlaşan bu türde, benzerleri gibi ister tek kişinin gözünden 3D-Action oynayacaksınız; ister de klasik RTS'lerde olduğu gibi, üs kurup maden kurup birlik üretip düşman döveceksiniz. Oyundaki her birlik için küçük, orta, büyük olmak üzere 3 ayrı büyüklük ve yürüme, koşma, uçma olmak üzere 3 ayrı hareket türü var. Ama en önemlisi bu birliklerin özellikleri biraz esnetilmiş olması; yani kısmen siz dizayn ediyor gibisiniz. Çeşitli Reseaech

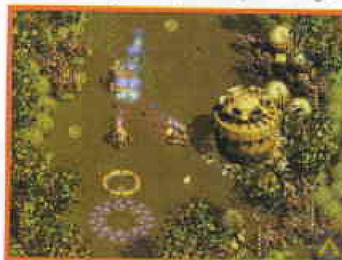




Center'larda birliklerin parçalarını isteğinize göre güzelleştirebilir, cilalatabilir, geliştirebilirsiniz. Hazır birliklere son! Kendin pişir kendin ye, gibin yani. Ayrıca oyunu olabildiğince gerçekçi yapmaya çalışmışlar. Bilgisayar öyle kek kek haritadaki her yeri göstermeyecek ve siz de görmek için oralara uydu ya da alıcı birlikler yerleştireceksiniz; sonra da ışıklarınızın kararmaması için zarar gördürtmeyeceksiniz. Oyuna 3D ses eklemeyi de unutmamışlar. Ayrıca 3D grafik motoru 1024x768'e kadar destekliyor ve dinamik ışıklandırma, sis, gölge gibi efektlerde oyunda tam randıman bulunacak. Biraz klasik olacak ama, çok sağlam bir Artifical Intelligence'ın da bizi beklediği söylenenler arasında. Böyle bir oyunda tabii ki her türlü multiplayer desteği de olur. Ne diyelim, krema çatılı saraydan büyük bir atak!

### GROMADA

Ve bayanlar baylar Sovyetler'den bir atak daha. Bu sefer karşımıza uzun zamandır hasret kaldığımız bir türle, arcade shooter'la çıkıyorlar. Sadece askeri amaçla bir gezegen yapılır ve yaratıklar gezegendeki tüm savaş araçlarını ele geçirirler; tabii ki sizin dışında! Siz de böylesi muhteşem yaratıcı bir senaryonun cazibesine dayanamaz, ve süper kuvvetli çok işlevli tankınıza atlar ve gezegeni kurtarmaya çalışırsınız. Oyunun görünüşü çoğu RTS'de olduğu gibi izometrik. Ama yine de herhangi bir karışık stratejiden yoksun bir şekilde hebele hübele ortamda gezip hareket eden her şeyi yok etmeye çalışıyorsunuz; hemi de tamı tamına 25 görev boyunca. Toplam 20 çeşit düşman(ki bunların hiç biri canlı değil, kan göre-

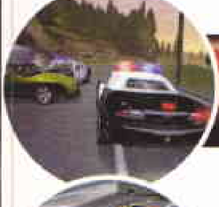




meyeceksiniz yani!) ve sahip olacağınız 9 çeşit silah var. Bunların dördünü aynı anda kullanabilirsiniz. Bu arada toplam 4 kişiye kadar multiplayer oynayamamanız için hiç bir neden de yok hani! 3D ekran kartını hiç bir şekilde gerek duymayan oyun babalar gibi 640x480'de ya da 800x600'de bir sürü özel efektle çalışıyor. Ama hepsinden önemlisi yapımcı firma Buka'dan iki ilginç itiraf var: Diyorlar ki oyun hiç öyle gerçek dünya fiziğiymiş falan sallamayacakmış. Herhangi bir gerçekçilik veya savaş simulasyonu beklemeyecekmişiz. Ayrıca yapay zekayı da kompleks falan yapmamışlar. Gayet basitmiş, ama kodu mu oturtacakmış, hatta oynayanları şaşırtacakmış. Hadi bakalım, göreceğiz; umarım boş laflarla doldurmamış oluruz bu sayfaları... (yine de biz onların yalancısıyız)

# En İyi 10

## oyun dünyası

| | | |
|---|---|---|
|  | Half Life | 10/10 |
|  | Tiberian Sun | 9/10 |
|  | Need for Speed 4 | 9/10 |
|  | Midtown Madness | 7/10 |
|  | Silver | 10/10 |

LEVEL PUANI

| | |
|---|---|
| Heretic 2 | 10/10 |
| Thief | 9/10 |
| Heroes of M&M 3 | 9/10 |
| Prince of Persia 3D | 9/10 |
| Starcraft Broodwar | 9/10 |

| | | |
|---|---|---|
|  | Dino Crisis | 7/10 |
|  | Metal Gear Solid | 4,5/5 |
|  | Final Fantasy 8 | 10/10 |
|  | Resident Evil 2 | 4,5/5 |
|  | World Cup 98 | 4/5 |

LEVEL PUANI

| | |
|---|---|
| Driver | 7/10 |
| Saga Frontier | --- |
| Clock Tower | --- |
| Final Fantasy Tactics | --- |
| Tomb Raider 3 | 8/10 |

Ocak ayında yılın oyunlarını belirleyeceğimiz liste şekillenmeye başladı. Önümüzdeki ay yayınlayacağımız adayların içinden 1999'un en iyilerini (ve büyük ihtimalle en kötülerini) seçeceğiz. Siz oy göndermeye devam edin.

Bu ay Playstation için gönderilen oylarda da büyük bir artış yaşandı. Ama daha güncel ve sağlıklı bir liste için, daha çok oya ihtiyacımız var. Hadi Playstation'cılar daha ne duruyorsunuz, oy gönderin canım, bakın ayıp oluyor ama.

PC'de Tiberian Sun durdurulamaz bir şekilde bir numaraya doğru ilerliyor. Yılın oyunu Half Life bu çıkışa daha ne kadar direnebilir bilemiyoruz. PC listesindeki bir diğer ilginç olay ise Silver, Heretic 2 ve Thief gibi uzun zamandır sesi çıkmayan oyunların atağa geçmiş olması. Sanıyorum önümüzdeki aylarda çıkacak oyunlarla birlikte En İyi 10 listesinde büyük bir karmaşa yaşanacak.

Bu arada, geçen ayki BİR RESİM, BİN KELİME yarışmasının cevabını da buradan verelim dedik. Resimdeki ilk tuhaflık, resimdeki oyunun Tiberian Sun olmasına rağmen sağ üstte Red Alert binalarının bulunmasıydı. İkincisi ise oyunda bir tane yapmanıza izin verilen Mammoth Tank'tan onlarca sayıda bulunmasıydı. Müthiş gözlere sahip birkaç okurumuz bizim bile farkedemediğimiz bir üçüncü hata daha bulmuşlar ki o da resimde birden fazla Cyborg Commando olmasıymış. Yarışmaya katılan herkese teşekkür ediyoruuuz. Ve işte beklenen an. Yarışmayı kazanan arkadaşımızın ismi: ALPER GÜNGÖREN. Tebrikler Alper, önümüzdeki birkaç hafta içinde bizimle irtibata geçersen hediyeni adresine yollayacağız. Bu arada, yeni ve çok daha geniş kapsamlı yarışmalar için bizi izlemeye devam edin.

### LEVEL Sizin Oylarınızla 1999'un En İyi Oyunlarını Seçiyor!

Dikkat kesilin! Bu aydan itibaren En İyi 10 oyun listemize gönderdiğiniz oylar, 1999'un her türden en iyi oyunlarının belirlenmesi için kullanılacak. Eylül ayından itibaren attığınız oylar, bir veritabanına girilerek 1999 yılı içinde piyasaya çıkmış olan oyunların arasından en iyilerini belirlemek için kullanılacak. Action, First Person Shooter, Real Time Strateji, Sıra Tabanlı Strateji, Spor, Yarış, Simulasyon, Adventure ve FRP/RPG türlerindeki en iyi beşer oyunu sizlerin oylarınıza göre Kasım ayında belirledikten sonra bu yılın her türden en iyi oyunları Level editörleri tarafından seçilecek ve Aralık 1999 sayısında dergide yayınlanacak. Bu nedenle, Level En İyi 10 oyun listesine oy atarken lütfen oylarınızı 1999 yılı içinde çıkmış olan oyunlara atmaya özen gösterin. Hadiiii, daha ne duruyorsunuz? En sevdiğiniz oyunun bir numarada olduğunu görmek istiyorsanız, alın kağıdı kalemi elinize, mektup yazın. Veya leveltop10@hotmail.com adresine mail atın. Ama unutmayın, yandaki kutuda yazılan şartlara uymayan oylar hiçbir şekilde değerlendirmeye alınmayacaktır.

En İyi 10 oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilir, veya yazdığınız mektup ve faksların bir köşesinde, ayrı bir kutucuk içinde belirtebilirsiniz. Şunu unutmayın, elinizde 10 puan var ve bunu istediğiniz üç oyuna dağıtacaksınız. Sadece bir oyuna oy verenlerin veya bir oy içinde birden fazla oy kullananların oyları değerlendirmeye alınmayacaktır.



# IMPERIUM GALACTICA 2



**Çocukluk günlerinde efsanevi televizyon dizisi GALACTICA'da, kötü kalpli (!) robotlarla savaşan bir grup uzay gezgini insanın ve onların biricik ana gemileri GALACTICA'nın maceralarını izleyerek büyüyen bir kuşağın, bilgisayar oyun yapımcıları arasında söz sahibi olmaya başladığı bir dönemdeyiz ve bunun sonuçlarını da fazlasıyla alacağız gibi görünüyor. Ama kimse endişelenmesin çünkü bu hepimizin yıllardır hasretle beklediği gelişmedir.**




Yıllar önce, ben diyeyim 15, siz diyesiniz 20 yıl önce, Türk Televizyonlarının ya da daha doğrusu Türkiye Televizyonunun (tek kanallıydı da) siyah beyaz olduğu, akşam altıda açılıp gece onbirde kapandığı bir dönemde GALACTICA isimli bir dizi film oynadı hem Türkiye'de hem de dünya televizyonlarında. Bir yandan Dünya isimli efsanevi mavi gezegeni ararken bir yandan da kötü robotlardan (Cylon) kaçan bir avuç insanın hayatta kalma savaşının konu edildiği dizide, jönlerimiz Apollo ve Sturbuck ile emirlerindeki pilotlar, X-Wing'lere benzeyen avcı gemileri ile Galactica isimli ana gemilerinden kalkar ve Galactica'ya saldırma cüretinde bulunan saylonluların cücüklerini dürerlerdi. Ve biz çocuk yaştaki izleyiciler bu cücük dürme olayını o kadar severdik ki, dizinin yayınlandığı saatlerde ekran önünden kalkmazdık. Gerçi GALACTICA'yı duymayan kalmadığını sanıyorum ama yine de bilmeyenler için bir benzetme yapmalıyım... Bu gün bilgisayarcıların raflarında satılan HOMEWORLD nasıl bir oyunsa, GALACTICA da tıpkısının aynısı öyle bir diziydi işte. Sanırım artık kafanızın üzerindeki ampüller yanmaya başlamıştır.

### *Hani bir Galactica vardı eskiden....*

O günlerin çocukları elbette geçen yirmi yıl içinde büyüdüler. Yirmibeşlere, otuzlara, otuzbeşlere geldiler. Elbette böyle bir uzay dizisi-







ni tapacak kadar seven küçük çocukların bir kısmı yaşları gelince, Avrupa ve Amerika'da bilgisayar oyun sektörü içinde kariyere başladılar (şanslı hergeleler) ve bugün sanırım bir çoğu sektörde söz sahibi yazılımcılar, grafikerler, designerlar oldular. Bunun anlamı şu, önümüzdeki yıllarda piyasaya yağmur gibi GALACTICA türevi oyunlar çıkacaktır ki bunların öncülerini görmeye başladığımızı kimse inkar edemez herhalde...

Galactica dizisini "fazlasıyla" anımsatan ilk oyun (benim hatırladığım kadarı ile) yıllar önce Amiga'da görülen bir uzay simulasyonu idi (o kadar eskileri hatırlayamayanlar için belirtelim: EPIC. Ama ne oyundu, di mi Cem? – BLX). Ardından, dört beş sene sonra PC'de IMPERIUM GALACTICA ismi ile bir oyun yayınlandı ki, bir strateji olan bu oyun bana her oynayışımda o dizi filmi hatırlatırdı. Zaten bu sıralar piyasaları vuran Homeworld'den bahsetmek bile istemiyorum herkes neyin ne olduğunu biliyor...

Uzay oyunlarında Galactica dizisinin etkisi hissedilmeye başlandığı gibi, 3D teknolojinin gelişmesi ile stratejilerdeki 3. boyutun etkisinin arttığıda görülüyor artık. Imperium Galactica 2 (IG2) de bu 3. boyut faktörünü sonuna kadar kullanmakta iddialı bir strateji olarak karşımıza çıkıyor.

İlk oyunda, 2D haritalar üzerinde gerçekleşen uzay ve yer savaşlarının artık 3 boyutlu hale gelmesi, IG'de göze ilk batan değişiklik olarak sayılabilir. Ama bu ne kadar başarılı olur bilinmez çünkü, Starwars Rebellion da yayinlamadan önce 3D savaş kabiliyeti ile ilgili kendisini övüp övüp bitirememişti. Oysa SW Rebellion'un 3D savaş özelliği bir çöplükten ibaretti. Eğer o sürükleyici atmosferi olmasaydı o oyunu bu kadar sevmezdim emin olabilirsiniz.

Yine de IG2 için gelen ön bilgiler ve görüntüler bu oyundaki 3D faktörünün yerinde kullanıldığını işaret ediyor. Dolayısı ile birincisi bu kadar sevilen, kaliteli bir yapımın ikincisindeki değişikliklerin de sağlam olacağını düşünmek herhalde hayalperestlik olmayacaktır.

## Filo yönetimi

Birinci oyunun en sevilen özelliği, filo yönetimi ve gemi dizaynları ikinci oyunda da oyuncuların zevkle uğraşacağı özelliklerden bir olacakmış gibi görünüyor. Araştırmalar sonucunda elde edeceğiniz teknolojilerin izin verdiği gemileri ve silahları istediğiniz oranlarda birleştirip, birbirinden farklı pek çok orjinal gemiye sahip olabileceksiniz. Örnek vermek gerekirse Master of Orion'da olduğu gibi gemiye kaç fazer, kaç proton torpidosu koyacağınız, kalkanlar, motorlar vs, yani herşey sizin kontrolünüzde olacak. Bu yapının gemilerin standart olduğu Birth of the Federation oyunundaki yapıdan farklı olduğu açık.



Tabii, ben bütün bunlarla uğraşırken diğer işleri kim yapacak diye düşünen olursa, koloni yönetimi gibi işleri bilgisayara bırakıp, sadece savaş ve orduyla ilgilenebileceksiniz, hemen panik yapmayın...

İlk oyunla kıyaslama yaparak başlayalım yine. Birinci oyunda koloni yönetimi biraz Sim City'e benziyordu. Yani hangi binaları nereye dikeceğinizi belirliyordunuz ve o binalar size değişik yararlar sağlıyorlardı. Tabii şehir planlamacılığı burda önemli bir yer tutuyordu çünkü, defansif silahlarınıza güç veren reaktörleri düşmanın kolayca ulaşabileceği yerlere koymanız halinde düşman birlikleri indirmenin ilk saniyelerinden itibaren tasması kopmuş kuduz köpekler gibi kolayca koloninin her yerine saldırabiliyorlardı.

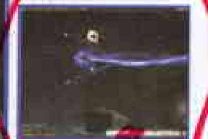
Birinci oyundaki yer savaşlarının dezavantajı ise iki boyutlu bir harita üzerinde oynanmasıydı. Üstelik grafikler de pek iç açıcı değildi.. İkinci oyunda ise tamamen 3 boyutlu hazırlanmış haritalarda (onlarca farklı yer şekili üzerinde) 3D bir RTS oynamanın tadına varacağız gibi görünüyor, zira birim grafikleri, bina detayları, patlama efektleri ve bilimum gereksiz ayrıntı son derece güzel görünüyor gibime geldi.

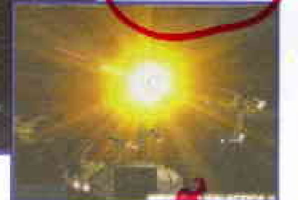


## Casus paranoyası

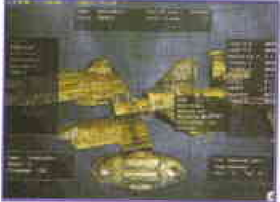




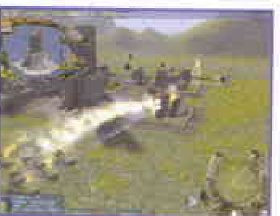
















İşte, IG2'yi belkide Homeworld gibi güçlü bir rakibin altında ezilmekten kurtaracak bir yenilik var karşımızda. Oyunda çok ciddi bir diplomasi modellemesi var ve diplomasinin olmazsa olmaz şartlarından casusluğun da başınızı bir hayli ağrıtacak yeniliklerle dolu olduğunu söylemeliyim... Her şeyden önce artık kimseye güvenemeyeceksiniz ve aynı gerçek dünyadaki gibi tüm ajanlarınızın birer hain olabileceğini düşünüp devamlı bir paranoya yaşayacaksınız, çünkü oyuna çift taraflı casusluk faktörü de eklenmiş, ama bu öyle koyalımda olsun cinsinden bir çalışma gibi görünmüyor. Yani üzerinde bir hayli çalışılmış. Acemi ajanlar basit işlerin dışında faydalı olamazken, tecrübe kazandıkça para çalmadan çok değerli gemilere sabotaja hatta canınızı çok sıkan bir ırkın liderini öldürüp, kolonilerinin kaosa sürüklenmesine kadar pek çok önemli görevde başvuracağınız ilk adres sevgili casuslarınız olacaktır, tabii bağlılıklarından eminseniz.
Çünkü sız düşman ajanlarını ayartıp kendi tarafınıza çektiğiniz gibi düşmanlarınız da sizin ajanlarınıza aynı şeyi yapabilir. Belli mi olur, en büyük müttekiniz olan bir lider meğer bütün ajanlarınızı satın almıştır ve siz çok önemli bir saldırı için bütün filonuzu gizlice sınırlarınızın öbür ucuna göndermişken bir de bakmışsınız ki dost dedikleriniz, sarayınızı basmış, size kahkayla gülüyorlardı siz önlerinde diz çökmüş aman dilerken...
Pek çok benzer strateji oyununda değişik diplomatik seçenekler sunuldu oyuncunun karşısına. Her yeni gelen oyun, ırklar arasındaki diplomasiye çok önem verildiğini iddia ederek gelmişlerdi ama ne yalan söyleyeyim, Civilization veya Master of Orion'daki diplomasi sistemi bile beni mutlu edememişti.. Diplomasi konusunda birazcık olsun başarıya yaklaştığını ddüşündüğüm iki oyun vardı ki bunlar aslında rakip olarak düşünülerek dizayn eilmiş oyunlardı. StarWars Rebellion ve Star Trek Bith of The Federation, zaten yapıları gereği diplomasinin çok önemli olduğu oyunlardı. Dolayısı ile aslında onlardan da daha fazla başarı beklemek zaten normal sayılabilir. Ama IG2'ye gelince işlerin biraz değişmeye başladığını görüyoruz çünkü diplomasi artık tek başına kullanılan bir enstrüman olmaktan çıkartılıp, oyundaki diğer öğelerle bağlantılı hale getirilmiş. Küçük bir örnek vermek gerekirse, casuslarınız iyi çalışır ve rakip liderlerdden birinin doğumgününü haber verecek olursa, o lidere göndereceğiniz bir doğum günü mesajı, ırklarınız arasında uzun sürecek bir yakınlaşmanın da temeli olabilecektir. Ya da diplomatik yollardan ticaretin kapısını açabilirseniz, size teknolojik sırları vermese bile, bir ırktan bir türlü icat etmeyi beceremediğiniz yüksek sınıflardan istediğiniz kadar gemi ve silah siparişi verebilirsiniz. Bunun anlamı şu, diplomasiyi doğru kullanabilirseniz rakiplerinizin fabrikalarında bile kendiniz için silah üretebilirsiniz.
Elbette benzer seçenekler rakipleriniz için de geçerli olabileceğinden sizin karşınıza değişik ticaret seçenekleri de çıkacaktır. Artık emekliye ayırmayı düşündüğünüz eski bir gemiyi, ıhtiyacı olan bir zavallıya satabilir ya da bu işi ticaret haline getirip, bolca üretebildiğiniz gemileri ve silahları satarak para kazanabilir ve üretmekte zorluk çektiğiniz ancak ihtiyacınız olan materyalleri satın alabilmek için kendinize finansman yaratmış olursunuz.

### Ve atmosfer

Birinci oyunun sürükleyiciliği, onun adını hala anmamıza yetecek düzeydeydi. Her şeyden önce, oyuna ilk başladığınıza sadece bir gemiye komuta edebilen basit bir kaptan rolündeydiniz ve görev bölgeniz bir gezegenin yörüngesinden ibaretti. İtiraf etmeliyim ki ilk görevi bitirine kadar, "böyle küçük bir haritada nasıl bir evrensel savaş vuku bulabilir ki mirim!" diyip diyip duruyordum kendi kendime. Ama önemli bir diplomatın gemisini bir baskından kurtarınca rütbem de, gemilerimin sayısı da, görev bölgemin genişliği de artmıştı. Kısa süre sonra ise, kendimi bir kaç gezegenin tüm üretiminden



defansına kadar herşeyinden sorumlu olan bir vali olarak buldum ki işin içine üretim şansı girince artık hiç bir şey benim önümü tutamazdı. Lakin kısa sürede evrenin değil ama bölgenin en güçlü filosunu kurup düşmanlarımın cücüklerini dürünce, üslerim de benim sorumluluk alanımı genişleterek beni ödüllendirmişlerdi. Gerisini tahmin edersiniz sanırım ama hikayenin bu gelişimi içinde canlandırdığınız genç kaptanın kendisi ile ilgili sırlara da yavaş yavaş ulaşmaya başlaması, Imperium Galactica'yı ruhsuz bir strateji oyunundan, senaryolu ve sürükleyici bir deneyime dönüştürdüğünü de eklemeliyim.
IG2 den de benzer kalitede sürükleyici bir hikaye bekliyoruz. Oyun evreninde bulunan 8 ırka rağmen Campaign görevlerinde seçebileceğiniz 3 farklı ırk (ki bunlardan biri her şeyi ortalama olan insan ırkı) oyunun oynanışını sizin için tamamen değiştirecek özelliklere sahip.
İnsanları oynarken, amacınız diplomasi ve gerekirse zor yolla evrende birliği sağlamakken, Kra'men'lerin tek bildikleri şey yakıp yıkmak olacaktır. Zaten diplamasi seçeneğini asla kullanamayacağınız bu ırkla oynarken hiç bir ırkla iletişime geçemeyecek, ticaret yapamayacaksınız. Evrende yalnızca siz ve düşmanlarınız olacak. Üçüncü ırkla oynamayı seçerseniz ise her karşınıza çıkana yalakalık yapıp tarafsız kalmaya çalışacaksınız ve elalemin yoluna çıkmaktansa ceplerindeki parayı sömürerek evrenin finansal imparatoru olmak amacıyla çırpınıp duracaksınız.

### Oynanmalı

Galactica dizisinin müdavimleri tarafından dizayn edilen oyunlar listesinde, zaten oynanmayacak bir oyun olamayacağını düşünüyorum. Dolayısı ile bu oyun, bilgisayarcıların raflarına düştüğünde eminim kısa sürede tükenecektir.

***Cem Şancı***

## Imperium Galactia 2

| | |
|---|---|
| Yapımcı | : Digital Reality |
| Dağıtımcı | : GT Interactive |
| Tür | : Strateji |
| Çıkış Tarihi: | 2000 Başı |

Hit LEVEL

# Age Of Empires 2

## Age of Kings

Ensemble Studios'dan tarihe adını yazdıracak bir devam oyunu....



Age of Empires ilk çıktığında Red Alert'in popüleritesi zirve noktasındaydı ve Starcraft yeni yeni yayılmaya başlamıştı. Tabii ozamana kadar hiç eski çağlarda Real-Time oynamamış olan bizler, daha bu oyunun içeriğini duyduğumuzda şok olmuştuk. Genelde herkesin istediği şövalyeler kılıçlı ve oklu savaşçılardan oluşan bir orduyu yönetmekti. Çünkü içerik ne kadar kurgu olursa olsun, savaş yapınız ve üretim, gelişim eğriniz bize tarih derslerinde anlatılanlarla paraleldi. Bunun yanında çok temiz bir arabirim ve yüksek oynanabilirlik bu oyunun başarılı olmasını sağladı. Oyunun tüm bu özellikleri dışında bir de üstün Multiplayer oynanım özelliği vardı ki kendi adıma en çok Multiplayer oynadığım oyunlardan birisi oldu. Age of Empires'ın kazandığı başarıdan sonra şimdiye kadarki Add-On'ların en iyilerinden birisi olan Rise of Rome çıktı. Bu paket oyunu bir adım daha ileri götürürken, insanların Age of Empires 2'yi daha büyük bir arzuyla beklemelerine ön ayak oldu. Tıpkı diğer kaliteli ve ümit vaadeden oyunlar gibi AOE2'de büyük bir bekleyişten sonra piyasaya çıktı.



*Bu adamlar Türkçe konuşuyor olm...Ne iş?!?*

AOE2'nin belki de ilk söylenmesi gereken özelliği oyunda bulunan 13 farklı ırkın emir aldıktan sonraki sözlerinin kendi dillerinde olması. Şöyle ki Türkleri seçtiğinizde adamlarının Türkçe konuşuyorlar. Tabii sallayan var mıdır bilmiyorum ama saldırırken "Allah Allah" falan deyip sizi moda sokabilirler. Enseble Studios belki de bu mükemmel denilebilecek oyuna ekleyebileceği en güzel özelliği eklemiş ve ırkların eklenebilecek her türlü özelliklerini eklemeyi denemiş (sanırım Türkçe katliamı böyle yapılıyor, ilginç – BLX). Bunun en güzel örneği şimdi söylediğim konuşma özellikleri. Bunun yanında oyunda her ırkın kendine has özellikleri var.Bu özellikler her bir ırk için fazla etken olmasa da değişik stratejiler üretebilmenizi sağlıyor.Mesela Japanese'lerin en hızlı ürettikleri ve en etkili birimleri Samurai'ler. Bu elemanlar Turks'lerin 3-4 Pikeman'ını tek başlarına telef edebiliyorlar.
Başka bir örnek vermek gerekirse üretim bağlamında Turks ve Chineese'ler son derece başarılı. Upgrade'leri ve her türlü kazanç olayında tüm ırkların %50'sinden bir adım öndeler.
Olayın stratejik bağlamdaki anlatımını gelecek ayki Strategy Guide'a bıraktığımdan fazla derinlere inmiyorum.
Ancak şimdilik oyun içinde belirlediğiniz tüm stratejilerin seçtiğiniz ırk ile uyumlu olduğundan emin olun.

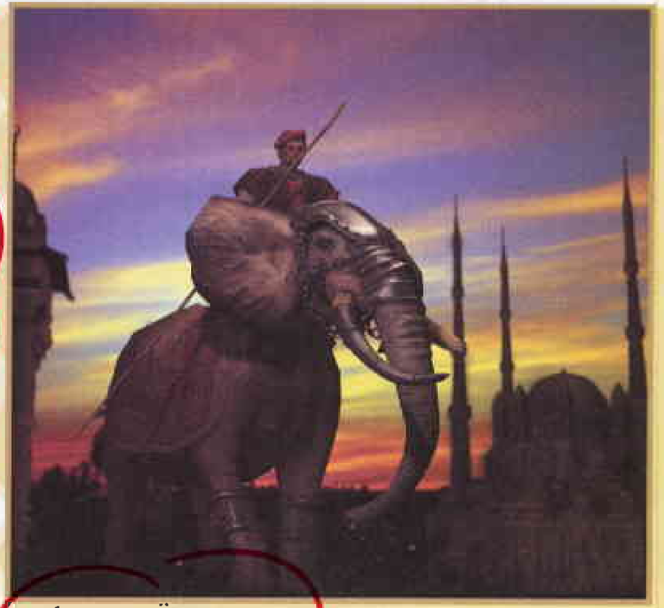
Aksi halde hezimet kaçınılmaz.
Aslında oyunun oynanım bağlamında pek bir değişikliğe uğramadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. AOE'i iyi oynayan biri bu oyunuda kesinlikle iyi oynayacaktır. Oyunda bulunan gelişmiş sayılabilecek teknoloji ağacı size oldukça yardımcı olacaktır. Çünkü kısıtlı kaynaklarınızın olduğu bölümlerde neye yatırım yaptığınızda getirisinin ne olacağını iyi bilmelisiniz. Haritanın çevresinde bulunan ikonlar oldukça işinize yarayacaktır. Bunlardan biri olan Advanced, bir çok özellikleri görebilmenizi sağlayacak yeni ikonlar ortaya çıkarak. Bunlar ilk başta size karışık gelebilir ama buradaki bazı bilgileri kullanmassanız oyun size olduğundan daha zor gelecektir.

### Mükemmele ulaşmak...

AOE2'de daha ilk menüden de anlayabildiğimiz gibi, ilk oyuna yapılan haklı eleştiriler yerini bulmuş olmalı ki
oyunu yapan elemanlar olayın tarihsel boyutuna gerektiği önemi vermişler. Oyunda bir History bölümü var ve siz buradan oyunda seçebileceğiniz 13 ırk hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Fazla geniş ölçekli olmasa da iyi düşünülmüş bir unsur olduğu bir gerçek. Oyunda bulunan Campaign'ler de olayın tarihsel







boyutu dikkate alınarak düzenlenmiş. Mongol'lar, Frank'lar ile tarihte gerçekten vuku bulmuş bazı olayların canlandırma babında yeniden oynayabiliyorsunuz. Seçtiğiniz Campaign'lerin başında da anlatıldığı bağlamda oyunda ilerliyor ve sonuca ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Mesela Moğol'ların bölümünde Cengiz Han'ın size verdiği direktifler doğrultusunda ilk olarak bölge topluluklarının isteklerini yerine getirerek bir ordu kuruyor ve Cengiz Han'ın bölgeye hakim olması için ona bağlı ayrı bir boy olarak savaşıyorsunuz.

Bu Campaign'ler de yenilenen emirleri almanız için sık sık bölünse de kendi içindeki senaryoya bağlı olduğundan kesin bir atmosfer bağlantısı oluyor ve ister istemez olayın havasına giriyorsunuz. Bu da olayı zevkli kılıyor.

Oyunda kurduğunuz binalar 3D dizayn edildiğinden arkadasında kalan cisimleri göremiyorsunuz bunun yerine onların gölgelerini görüyorsunuz ki görüş sorununa getirilebilecek en uygun çözüm kuşkusuz. AOE'den farklı olarak binaların boyutları, türleri ve yaptıkları işlerin çeşitlilikleri artmış. Zaten oyundaki genel olarak artan birim, bina ve teknoloji ağacı bu çeşitliliği doğal olarak sağlamış. Oyundaki grafik yapısında birkaç makyaj dışında hiçbir değişiklik yok. Oyuna bu bağlamda eklenebilecek bir çok özellik varken bunları yapmamaları düşündürücü. Oyunun Cpu yükünü arttıracağını ve bu nedenle daha az kişiye ulaşma olasılığı düşünmüş olabilirler.

Ses ve müzik yönünden AOE2 pek başarılı bir oyun değil. Yaptığınız her savaşta aynı tip ses efektlerini duyuyorsunuz. Bir de yaptığınız sonuca giden uzun bir savaş ise bu saçma sapan şangırtılar size azap verir hale gelebiliyorlar. Müzikler ise pek çeşitli değil ve bunun eksikliğini ben fazla hissetmememe rağmen yine de kaliteli bir oyun olduğu ve oynama süresinin kişiye göre sonsuz olabileceği düşünüldüğünde daha sıkı bir Soundtrack'i olabilirdi.

### *Keşfet, Kur, Üret, Savaş, Kazan...*

AOE'de de iyi olarak tasarlanmış olan yapay zeka unsuru AOE2'de de bizi şaşırtacak mükemmellikte değil ama eşine az rastlanır kalitede dizayn edilmiş. En azından C&C2'de ki gibi her oynayışınızda aynı yerden saldırıya başlayan bir yapıda değil. Çok değişik şekillerde, oldukça kontrollü saldırılara maruz kalıyorsunuz. Genelde Cpu ilk olarak birkaç adamını göndererek şehrinize saldırıyor ve eğer en zor modda oynamıyorsanız sizin üstüne gelmenizi bekliyor. Bunun gibi birkaç taktik daha var. Zaten Cpu ile belli bir zaman karşılaştıktan sonra onun stratejilerine aşina olmaya başlıyorsunuz. Oyunu en zor modda en büyük haritada oynarsanız hem kendi yeteneğinizi hem de bilgisayarın yeteneğini daha rahat anlayabilirsiniz. Sonuç olarak kolay alt edilebilir ancak aptal olmayan bir rakibiniz var.

Real-Time Stratejilerden daha kala-



### Alternatif

| | |
|---|---|
| Age of Empires Şubat 98 | 4.5/5 |
| Seven Kingdoms 2 Kasım99 | 8/10 |
| Total Annihilation Kingdoms Eylül 99 | 7/10 |

balık bir üretim oluşumu olduğundan kısıtlı kaynaklarınızı en iyi şekilde etkin olarak kullanmadan ne zafere gidebilecek bir ordu kurabiliyorsunuz, ne de uygarlığınızı koruyabiliyorsunuz. Aynı olay rakipleriniz için de geçerli olduğundan her oyununuzda belli bir hazırlık devresi kaçınılmaz oluyor. Bu devreyi en verimli kapayan taraf biraz da oyunun savaş yapısına aşina ise oyunu kazanan taraf olabiliyor. Tabii saçma sapan bir savaş stratejisi ile bu tip bir oyunda ancak sefil olacağınızı söylememe gerek yoktur sanırım. En kolayından her zaman okçu, mancınık gibi birimleri arkada daha yakın dövüşe açık birimleri önde kullanmalısınız. Zaten uzak dövüş birimleri en dayanıksız birimler olduğundan tersini yapmanız tarihe gömülmeniz demek.

Oyunda bulunan baştan sona tüm birimleri etkin biçimde kullanmalısınız. Mesela tüm deniz birimleri gereksiz masraf getiren etkisiz elemanlar gibi görülebilirler





ancak uygun zamanı kolladığınızda denizden yapacağınız bir saldırı ile rakibinizin kara savunmasını düşürebilirsiniz. Buna ek olarak din adamlarını özellikle birim iyileştirme ve rakip birimleri saflarınıza katmakta etkin biçimde kullanın. Özellikle rakip deniz araçlarını bu yolla kendi saflarınıza katabilirsiniz.

Age of Kings'deki belki de tek eksiklik diplomasi. Civilization kadar derin olmayan ama olayların kontrolünü daha mantıklı olarak elinizde tutmanızı sağlayan bir diplomasi unsuru eklenebilirdi. Bunu iki üç ikonu hareket ettirerek düzenlemek gerçekten saçma olmuş. Bu yolla hem oyun oynama zamanı arttırılabilirdi hem de küçük harıtalardaki 'İlk saldıran kazanır' olayı bir nebze engellenmiş olurdu.

## *Gauss Gun yerine kılıç, Artillery yerine top...*

AOE'nin oyun sistemi hem Starcraft'tan hem de C&C'den değişik. Çünkü işlediğiniz ve üretimini yaptığınız materyaller daha fazla. Bu da AOE'yi direkt bir 'Savaş&Kazan'oyunu olmaktan çıkarıyor ve olayın başından sonuna kadar kurduğunuz stratejinin tutarlılığının başarı getireceği bir oyun haline giriyor. Bu bağlamda daha önce de değindiğim gibi eğer siz daha oyunun başında ne işlerseniz ve üretirseniz sonucunda elinize ne geçeceğini hesaplamazsanız zor duruma düşersiniz.

Oyunun dillere destan Multiplayer özelliğinden pek bahsetme gereği duymuyorum. Ancak özellikle Zone.com'dan oyunu oldukça rahat biçimde oynayabilirsiniz. Rahattan kastım tabikii ortam babında oluyor. Çünkü Türkiye'deki telefon hatlarının rezilliği dolayısıyla siz de benim gibi saat sabah 5-6 sularında güya hatlar boşken oyunu oynamaya didinirseniz küfür etmekten ne tat kalır ne tuz kalır. En temizi oyunu herhangi bir Lan ortamında oynamanız. Eğer bu olaya girerseniz Single Player oynadığınız AOE2 oyunlarının aslında zaman kaybı olduğunu hissedeceksiniz. İmkanı olan varsa mutlaka denesin.

Bu oyunun geneline bakıldığında hiçbir eksik yönü olmayan ancak bizim zaten güzel olan AOE'nin yapısını kullanarak yaratılmış bir oyundan çok daha radikal yenilikler beklediğimiz bir oyundu. Gerçi bünyesinde oyunu daha zevkli kılan ve kontrolü kolaylaştıran birkaç yenilik bulunsa da makyajlanmış bir AOE olmaktan öteye gidemediğini söyleyebilirim. Eğer Real-Time Strateji olayı biraz ilginizi çekiyorsa bu dönemde AOE2'den daha iyisini bulamazsınız.



**_Ekim Erkurt_**

## Age of Empires 2

9

| | |
|---|---|
| Minimum | P166, 32 Ram, 100 Mb HDD |
| Önerilen | P2 266, 64 Ram |
| 3D Hızlandırıcı | Yok |
| Multiplay | Var (Mükemmel) |
| PSX Versiyonu | Yok |

BİLGİ İÇİN www.microsoft.com
YAPIM Ensemble Studios
DAĞITIM Microsoft

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 8 |
| Atmosfer | 8 |
| Zorluk | 9 |
| GENEL | 9 |

Hit LEVEL

# Fifa 2000

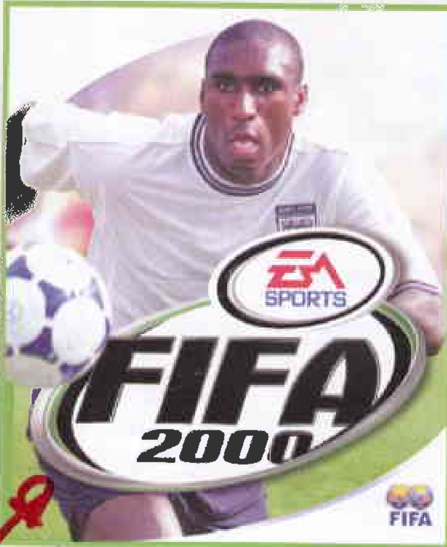
20.yüzyılın en iyi futbol oyunu karşınızda...

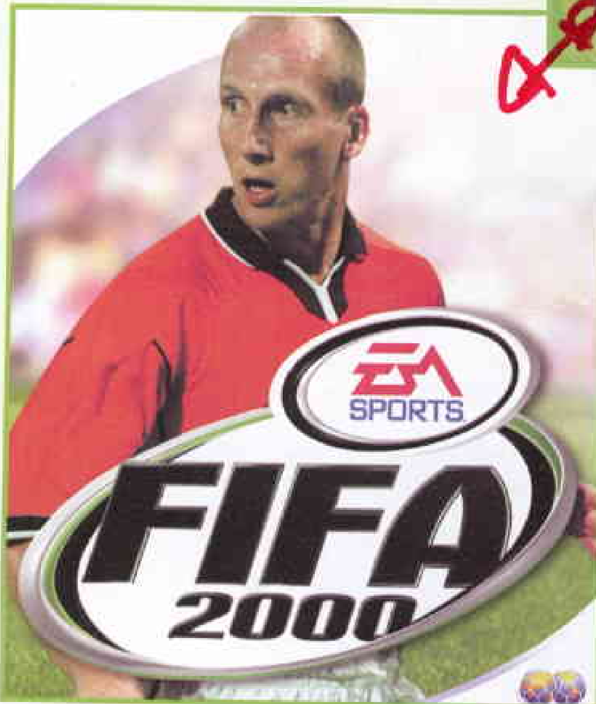
Sonunda oyunseverlerin arasında en popüler oyunlardan biri olan ve bu özelliğini yaklaşık 6 yıldır sürdüren EA Sports'un Fifa serisinin son halkası elimize geçti.Bu periyod içinde Fifa'yı sevenler de oldu sevmeyenler de.Ama sanırım şunu kimse iddia edemez ki Fifa, Doom'un, C&C'nin oyun dünyasında açtığı kapıların benzerini açtı. Hem de bunu onlar gibi orijinal bir konun şaşırtıcılığını kullanarak da yapmadı. EA Sports bu işi oyun dünyasının başlangıç yıllarından beri işlenen bir konu olan dünyanın en popüler sporunu hiç işlenmemiş bir şekilde işleyerek, hiç kimsenin daha önce göremediği noktaları görerek yaptı.

Fifa maceramız 1994 yılında başladı.O zamanlar PC'de fazla oyun yoktu ve bilgisayardan çoğunlukla oyun oynamak için faydalananlar Amiga'yı tercih ederlerdi. Bu dönemde çıkan Doom, Prince of Persia ve Sensible Soccer'ın PC versiyonları genelde iş amaçlı kullanılan PC'lerin oyun için de kullanılabileceğini gösterdi. İşte bu geçiş döneminde, özellikle 1995 yılında Amiga sahiplerinin en çok kıskandığı oyunlardan biri Fifa 95'ti.

Çünkü hiç görmediğimiz kadar iyi grafikleri vardı ve klavye ile oynanamasına rağmen gerçekten ileri düzey bir oynanabilirliğe sahipti. Biz de o zamanlar da 'Klavye ile oyun oynanmaz olm.Sürünsün PC'ciler' tipi konuşmalarla kıskançlığımızı bastırırdık.

Artık Pc'ler iyiden iyiye yayılmaya başlamıştı ve CD-Rom'lar pahalı olmasına rağmen yavaş yavaş evlere girmeye başladı ki Fifa 96 piyasaya çıktı. O yıllarda Yazıcıoğlu'nda dükkanların vitrinlerinde oyunun demosunu açarlar ve monitörden yayınlarlardı ve biz bunu oturur izlerdik (hala öyle yapıyorlar, hiçbirşey değişmedi kı, hep aynı zihniyet – BLX). Aylar sonra Amiga'nın




öldüğünü anladık ve bir PC aldık. Eh CDROM alamadık ve 6 disket olarak Rip'lenmiş Fifa96'yı aldık. Bu Rip versiyonda da 2 maçta bir kitlenirdi ve 1 maç oynayıp Save'lemek zorunda kalırdık. Ardından itekaka bir CD-Rom aldık ve hemen ardından yeni çıkan Fifa97'i. Tüm hareketler kütük gibiydi. Estetik yoksunu bir oyundu ancak tüm bu PC'lerin popüler olduğu dönemde olduğu gibi o yıl da Fifa97'den daha iyisi yoktu. Belki Actua Soccer getirdiği yeniliklerle onu zorlayabilir göründü ama Fifa'nın 96 versiyonundan sonra düşüşe geçen oynanabilirlik özelliği yine de Actua Soccer'dan iyiydi. Fifa98, o yıl yapılmış olan Dünya Kupasının da gazıyla piyasaya sürüldü. Korktuğumuz başımıza gelmedi ve yeni grafik modellemeleri ve oynanabilirlik eğrisiyle elimizde



mükemmel bir oyun duruyordu. Ffutbolu seven ve Fifa'nın ne olduğunu ve olacağını anlayan herkes bu oyundan vazgeçmedi. Sorunsuz ve daha önce bir futbol oyununda görülmemiş kalitedeki Multiplayer desteği modem ile çok zevkli karşılaşmalar yapmamızı sağlıyordu. Fifa98'in üstün başarısından sonra daha önce olmadığı gibi, bir seri oyunun devamı büyük bir özlemle beklenmeye başladı. En sonunda tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de 4 Kasım 1998'de Fifa 99 piyasaya çıktı. Sadece kendimin bu oyunu ne kadar severek oynadığımı düşündüğümde (gün başına 3 maçtan hesaplasak 1100'den fazla maç yaptım) olayın boyutunu daha iyi anlıyorum. Bunun yanında EA Sports gene yapılmayanı yaptı ve son derece esnek bir Editing olayı getirdi. www.fifa99.net aracılığıyla tüm dünyada Fifa99 oynayan elemanlar, editledikleri tüm materyalleri buraya yolayıp her kullanıcının kendi Fifa99'unu yapabilmesini sağladı.Belki bunu EA Sports daha önceden planlamamıştı ama en azından bunun yapılabilmesi için bilmeden de olsa bize bir imkan sağlamıştı.

## Ve geldik millenyuma

Sonunda bu Fifa serisinin son halkası piyasaya çıktı ve tüm geçirdiği evrelerden sonra iyi yönleriyle kötü yönleriyle yine en oynanabilir futbol oyunu olarak karşımızda.

EA Sports'un yıllardan beri Fifa projesinde izlediği yolu göz önüne aldığımızda 2000 yılında geldiği noktanın başarılı olup olmadığını tartışabiliriz. Ancak tüm bu yıllar boyunca kendisi kadar iyi futbol oyunu yapan bir başka şirket daha çıkmadığına göre ister istemez Fifa serisinin tüm oyunlarının dönemlerinin en iyileri olduklarını söyleyebiliriz.

Fifa 2000'nin Fifa 99'dan genel özellikler babında pek de önemli farklılıkları yok. Her yıl olduğu gibi bu yıl da tüm grafik sistemi makyajlanmış. Oyunculara çeşitli mimikler



eklenmiş ve girdikleri durumlara göre yaptıkları hareketler artırılmış. Tüm bunlar Motion Capture ile yapıldığından çok başarılı görünüyorlar. Oyunda yaptığınız sizin kontrolünüzde olan tüm hareketleri Andy Cole ve geri kalan sinematik görüntüleri de eski Take That grubunun yumurta çocuklarından olan Robbie Williams'dan Capture edilmiş.
Zaten oyun menüsündeki EA logosuna tıkladığınızda kısa da olsa bu Capturing olayının evrelerini izliyebilirsiniz. Bize yollanan Ea Sports Fifa2000 Press Kit CDRom'u sayesinde bu olayın
ne denli profesyonelce yapıldığını ve Electronic Arts'ın oyun olayına gerçekten bir sanat dalı gözü ile baktığını görebildik.Bu görüntüleri izleyen birinin EA'in haklı başarısına saygı duymaması imkansız.
Geçen ay EA Sports'un çıkartığı bir başka futbol oyunu olan FA League Stars fiyaskosundan sonra açıkcası Fifa2000'in bize getirecekleri konusunda korkuya kapılmıştık. Çünkü FALS'da artık çok az oyunda gördüğümüz , ki bu oyunlarda satın alınmayacak kadar iğrenç olduklarından gördüğünüzü sanmıyorum,bitmap grafikler kullanılmış. Yani saha kenarına aksiyon getirsin diye konulan gazeteci, top toplayıcı ve gibilerine yan açı ile baktığınızda karton gibi görülüyorlar. Keza tüm oyuncu grafikleri de bir o kadar kötüydü. Neyse kı Fifa 2000 bizi fazla bekletmedi ve umduğumuzu bize verdi.
Gerçi bu iki oyunun her türlü özelliğinin ayrı insanlar tarafından yapılmış olduğu ortada. Fifa2000'de daha önceleri yapılması çok kolay olan ama zannediyorum önemsenmeyen saha çizgileride unutulmamış ve cetvel ile çizilmiş izlenimi veren çizgiler yerine daha gerçekçileri kullanılmış.Bunun yanında çim grafikleri de hiç olmadığı kadar iyi. Stadyum grafiklerine gelince, belki de oyunun grafik bağlamında en kötü bölümü burası. yarısı hareketli yarısı kaplama grafikler kullanılmış ve siz belli bir açıdan baktığınızda sanki tüm türbün hareketliymiş gibi görülüyor.Eh be kardeşim bu kadar didin, uğraş git azcık uğraşı isteyen bir olayda saçma sapan bir hileye başvur.
Oyunun ses ve müzükleri mükemmel düzeyde. Capturing olayında da tuzu bulunan Robbie Williams'ın ve Apollo Four Fourty'nin seslendirdikleri parçaların yanısıra, en azından benim tanımadığım ama gerçekten kaliteli şarkıların olduğu bir müzik olayı var. Bunun yanında ses efektleri çok iyi ama Commentary ve tezahüratlar dışında ses efekt sisteminde pek de gözle görülür bir değişme yok. Buna rağmen son derece tatmin edici efektler var. En azından sizi oyun atmosferine tamamiyle bağlayacak düzeydeler.

## *Çarparım ha!*

Fifa 2000'in en önemli yeniliklerine gelince, belki de ilk söylenmesi gereken özellik oyuna eklenen fiziksel etki-tepki modellemeleri. Bu özelliğin oyunun gidişatına doğrudan bir etkisi yok ancak oyunun gerçekçilik








öğesini gerçekten zirveye taşıyor. Oyuncularının fizik güçlerini gösteren puanlara göre, oyuncular ikili mücadelelerde düşüp kalkıyorlar. Ama bu düşüşler oyuna o kadar estetik ve Timing hesaplı geçirilmiş ki, oyun içindeki bu hareketler belli bir zaman sonra oyunun bir parçası gibi görülüyor ve fizik gücü düşük bazı oyuncuların özellikle defansta hata yapmalarına sebep oluyor.
Fifa2000'e eklenen bir başka yenilik ise Fifa99'da bolca bulunan çalım hareketlerinin aza indirgenmiş olması.
Bunun nedeni Fifa99'un kesinlikle en büyük eksi puanı olan paslaşma eksikliğini gidermek. Fifa99'da hem oyun sahası küçük dızayn edilmişti hem de tüm paslar Cpu kontrolüne bağımlıydı. Ancak bu sefer tamamen olmasa da en azından kafanızdaki oyun planını uygulayabileceğiniz

### Alternatif

| | |
|---|---|
| MS Int. Football 2000 Ekim 99 | 8/10 |
| Viva Football Haziran 99 | 6/10 |
| World League Soccer 99 Şubat 99 | 7/10 |

paslaşma yeteneği oyuna kazandırılmış.Bunun yanında büyüyen oyun sahası ara pasları ve kanatlara açılan uzun topları daha rahat kullanabilmenizi sağlamış. Azaltılmış çalım hareketleri ve futbolcu özelliklerine göre ele alındığında çabuk tükenen Fatigue topu alıp 10 saniyede gol atma olayını pasifize etmiş. Gerçi Amateur'da oynadığınızda yine santradan gidip gol atabiliyorsunuz ama bu olayı oyunun realitesi olarak saymadığımdan yok farzediyorum. Çünkü oyunun tüm temel özellikleri asıl olarak World Class için dizayn edilmiş. Zaten bu her oyunda da az çok böyledir. Oyunun ne olup olmadığını en zor modunda anlayabilirsiniz. Değişen tuş konfrigasyonuna alışmanız biraz zaman alabilir. Gerçi bu değişiklikleri her maçtan önce eskiden kadrolarının verildiği bölüme benzer bir bölümde vermişler. Buradan rahatlıkla tüm değişiklikleri görebilirsiniz.

Bu değişiklikler özellikle taktik örtüsü eskisinden daha zor bir bölüme taşınmış denebilir. Ama genel olarak artık klasiklekmiş Fifa klavye örtüsü hala yerinde.

Oyundaki Practice seçeneğine gelince, daha önce gördüklerimizen pek bir farkı olmamasına rağmen son derece faydalı olduğunu söyleyebilirim. Fifa serisi ile yeni tanışanlar bu bölümden faydalanmadan oyuna başlamaları saçmalık olur.

Transfer olayına baktığımızda geçmiş yıllara artı olarak hiçbir yeni özellik eklenmemiş. Sadece bazı oyuncuların fiyatları gerçek futbol piyasasındaki fiyatlarına eşdeğer kılınmış. F.A Premier Stars'ın transfer sistemi gerçekten çok iyiydi. Kazandığınız her maçta gösterdiğiniz performansa göre yıldız alıyordunuz ve bu yıldızların miktarı tutarınca transferler yapabiliyordunuz. Zaten bu oyununda tek güzel yanı bu bölümdü. Ama gel gör ki EA Sports o oyuna böyle bir sistem getirmiş koskaca Fifa2000'in transfer sistemini anlamsız bir alışveriş yapısıyla kurmuş. Her klubün reel durumuna paralel olarak bütçesi var. Bunun yanında kendi takımınızın futbolcularını da satıp para kazanabılıyorsunuz. Ancak bundan başka hiçbir gelir kapınız yok. Zaten ana problemde bu Season oynadığınızda yaklaşık 70 maç yapıyorsunuz ve bir menejerlik oyunu kadar olmasa da en azından bu oynadığınız maçlara bağlı olarak bir gelir sistemi kurulabilirdi. Bu oyunu daha sürükleyici yapardı.



## Yenilikler bitmiyor

Eğer Season bölümünü seçerseniz, bir yenilik daha dikkatinizi çekecektir. Bu da seçtiğiniz ülkenin ligini, kupasını ve seçtiğiniz takımın bu yıl bulunduğu Avrupa kupaları maçlarını birarada oynuyorsunuz. Buna ek olarak isterseniz bitirdiğiniz Season'dan sonra aynı takımla yeni sezona devam edebiliyorsunuz. Yine bu özellik de daha önce hiçbir oyunda görülmemiş bir unsur. EA Sports Fifa2001'i hem menejerlik hem futbol oyunu olarak dizayn etse belki de çok zevkli ve yeni bir oyun biçimi yaratmış olurlar. Çünkü Fifa2000'i belli bir süre oynadıktan sonra taktik kontrolüzün yeterli düzeyde olmamasından dolayı bu eksikliği hissediyorsunuz.







Daha önce de söylediğim gibi değişmiş oyun yapısıda "Q" tuşunun önemi çok büyük.Gerçi herkesin kendine göre bir oyun yapısı vardır ancak bu tuşu kullanarak tabii biraz da şahsi yaratıcılığınızla harika ara paslar verebiliyorsunuz. Zaten bu tuş oyunu oynanımını kolaylaştırmak için düşünülmüş Cpu kontrollü pas tuşlarına alternatif olarak konulmuş. Siz topu nereye isterseniz oraya atabiliyorsunuz. Bu yolla özellikle kanatlara ve göbekten ara paslarda kullanacağınız bir tuş. Bir de Ronaldo varsa takımınızda siz topu ileri bir yere atın, o alır.

Sonuç olarak benim ilk bilgisayarımı aldığımdan bu yana oynadığım en iyi futbol oyunu Fifa2000. Affedilmeyecek hataları var ancak daha iyisi çıkmadığı sürece bu hatalar dolayısıyla bu oyuna kötü dememiz haksızlık olur. Müziklerinden tutun, oyunun menülerine kadar kendine has bir kalitesi var. Eğer biraz futbol ile ilgiliyseniz, görünüşe göre Fifa2001'e kadar alabileceğiniz en iyi futbol oyunu bu. Alın,oynayın,oynatın.

**_Ekim Erkurt_**

### Fifa2000 — 9

| | |
|---|---|
| Minimum | P200, 32 MB Ram |
| Önerilen | P2 300, 64 MB Ram |
| 3D Hızlandırıcı | D3D |
| Multiplay | Var |
| PSX Versiyonu | Çıkacak |

BİLGİ İÇİN Arol İthalat 212 659 2673
YAPIM EA Sports
DAĞITIM EA Sports

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 9 |
| Atmosfer | 8 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 9 |

Hit LEVEL

# Legacy of Kain: Soul Reaver



**Ve et etten, kemik kemikten ayrılırken, sadece bedenim değil ruhum da erirken, bir tek kelimeye, düşünebildiğim tek şeye sanki hayatıma sarılırmışcasına sarıldım: İntikam.**

"Kain'in "dönüşmesinden" bu yana bin yıl geçti. Ben, Raziel ve kardeşlerim Melchiah, Rahab, Malek, Dumah ve Turel. Havarileri olarak hep Kain'in yanında yer aldık. Nosgoth artık bizim olmuştu, insanların büyük çoğunluğu ya öldürülmüş ya da "dönüştürülmüştü". Hayatta kalan bir avuç insan, Sonsuzluk Şelalelerinin ardındaki bir şehirde, korku içinde yaşıyorlardı. Daha doğrusu biz izin veriyorduk yaşamalarına, yeni yetişen vampirler için iyi bir av malzemesi oluyorlar, eğitimleri için gerekiyorlardı. Aradan geçen yüzlerce yıl içinde evrim geçirmeye başladık, böylece çok daha güçlü ve korkunç hale geldik. Her zaman için önce Lord Kain evrim geçirirdi, onu bizim evrimimiz izlerdi. Hangi karanlık tanrının buna neden olduğunu bilmiyorum, ama gelişmemizde önümüze sunulan tek prosedürdü bu: Önce Kain, sonra biz... Taa ki..."

Aman diyim, yanlış yapmayın. Action seven-sevmeyen herkes bu oyunu alsın, oynasın. Ama oyundaki ana karakter olan Raziel ile bütünleşip oyuna kendini fazla kaptırmaya falan kalkmayın sakın. Elinde kazıkla vampir şişlerken görülürsün, gerizekalı (zeka mı?) bir grup insan ve medya tarafından satanist diye nimlenirsin, üstüne bir de siyah t-shirt, uzun saç, küpe ve sakal yaptın mı, tamam. Aman diyim dostlar, yanlış yapmayın. Legacy of Kain, günlerin bize getirdiği en güzel Action oyunu, oynamamazlık yapmayın. Ama kendinize mukayyet olun, vicdanlarını bir avuç paraya satmış olan ülkem medyası peşinize düşebilir.

### Kanlı Ellerinizle...

"Taa ki Kain'den önce bana kanatlarla uçma gücü bahşedilene kadar. Sonsuz gururuna yediremedi Kain bunu. Parçaladı kanatlarımı, çok acı çektim, insan halimden dönüştüğümden beri hissetmediğim kadar. Ama Sonsuzluk Şelalesine atıldığımda çekeceğim acıların yanında bunun bir hiç olduğunu biliyordum.

Hiç düşünmeden, Kain'in tek bir emriyle beni attı kardeşlerim. Düştüm, düştüm, yandım, eridim sonsuza kadar. Kelimelere sığmayacak kadar büyük bir acı, ölümü sanki tatlı, uzak bir düş gibi gösteren bir acı. Gerçekten yüzyıllarca yanmış mıydım, yoksa buraya düşeli sadece bir saniye mi olmuştu? Tek bildiğim şelaleden atılmamla, beni o düşüşten çekip çıkaran gücün sesini duyduğum anın arasını dolduran tüm zamanı kaplayan acı."

Legacy of Kain Playstation'da yaklaşık altı aydan beri bulunan bir oyun. PC'de ise yeni çıktı. Ama ne çıkış, genellikle strateji, FRP, Adventure gibi "ağır" oyunları seven ben bile hastası oldum. Üstelik sadece ben değil, oyuna şöyle bir bakan herkes aynı şeyleri düşündü, demek ki bende bir yamukluk yok. Hikayesini yazının arasına serptiğim Legacy of Kain'in oynanışı klasik Tomb Raider tarzı, oraya koş, buraya zıpla. Kapıları aç, bilmeceleri çöz. Buraya kadar herşey doğal. Lara hanımı tahtından söküp alacak, yüzüstü yere çalıp ağzını burnunu kıracak yeni birşeyler yok ortada. Ama, Legacy of Kain bunu başarıyor. Nasıl?

Bir kere oyun iç içe iki dünyada geçiyor. Ölüler boyutu (Spectral Realm) ve normal dünya. Bir dünyada yapabildiğinizi diğerinde yapamıyorsunuz; o yüzden ne zaman, hangi boyuta geçmeniz gerektiğini bilmelisiniz. Zaten bilmecelerin birçoğu da bu boyut karmaşasının üstüne kurulmuş. Normal dünyada kesin, düz hatlarla belli olan binalar ve yapılar, ölüler boyutuna geçtiğinizde eğilip bükülüyor, açılıp uzuyorlar. Bir boyutta ulaşamadığınız yerlere diğer boyutta geçebiliyorsunuz. Ayrıca sonradan kazandığınız güçleri de sadece belli bir boyutta iken kullanabiliyorsunuz. Mesela, ölüler boyutunda parmaklıklı kapılardan geçebiliyor, normal boyutta duvarlar [illegible]

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Normal boyutta enerjiniz biterse ölüler boyutuna geçiyor ve ruhları yutarak güçleniyorsunuz. Ölüler boyutuna istediğiniz an geçebilirsiniz, ama normale dönmek için mavi portalları bulmanız lazım. Bu geçiş olayı çok güzel yapılmış. Mekanlar eğilip büküIüyor, alevler renk değiştiriyor. Etkileyici.

Normal boyutta sürekli olarak enerji kaybederken (Soul Reaver'ı bulana kadar tabii), ölüler boyutunda enerjiniz artıyor. Yani her başınız sıkıştığında ölüler boyutuna geçebilirsiniz.

### *Ruhsuzluğunuzla...*

**"Bana seçme şansı verdi. Ölümlerle besleniyordu o, tabii Kain'in Nosgoth'daki herkesi ölümsüz vampirlere dönüştürmesi yüzünden artık kimse ölemiyordu. Tek besin kaynağı olan insan ruhundan yoksun kalan bu güç, kendine Elder diyordu, bana Kain'i ve onun mahluklarını yok etmem karşılığında tekrar yaşama şansı verdi. Ne komik tarihin tuhaf tesadüflerden oluştuğu doğruymuş. Kain'in başına da aynı şeyler gelmemiş miydi binlerce yıl önce?"**





Tabii bütün gününü bilgisayar başında geçirip hayal gücümüzü beslemeyi, kendisi gibi kıt beyinli, at gözlüklü olmayanları "marizlemeyi" bir eğlence, hatta kutsal bir vazife olarak gören embesil gençlik güruhunun bir parçası olmaya tercih eden kana susamış iğrenç yaratıklarız ya, işte Soul Reaver bütün bu susuzluğumuzu giderecek kadar vahşet içeriyor. E naapsın çocuum, karşımızdakiler embesil kiralık askerler veya Tomb Raider'daki masum maymunlar, kaplanlar değil ki normal yollardan ölsün, vimpir onlar. Haliyle normal bir ölüm şekli yakışmıyor kendilerine. Konvansiyonel yollardan dayak atarak sersemlettiğiniz düşmanlar, eğer işlerini bitirmezseniz bir süre sonra kendilerine geliyorlar. Bu "iş bitirme" olayı oyunun en atraktif yanı. Elinize aldığınız sivri uçlu cihazları ve kazıkları kullanarak böğrünü deldiğiniz vimpiri büyük bir zafer edasıyla havaya kaldırıp ölmesini seyredebilirsiniz. Sersemleyen herifi alıp duvardaki kazıklara, yanan ateşlere, suya veya gün ışığına fırlatabilirsiniz. Daha da olmazsa, ilerleyen bölümlerde alacağınız Soul Reaver'ı içine sokup parça parça olmasını seyredebilirsiniz. Gerçekten de bu oyun bizim gibi kana susamış, Chat eden, metal dinleyen, kafa sallayan uzun saçlı, küpeli bilgisayar gençliğinin bütün ihtiyaçlarını fazlasıyla gideriyor, öyle değil mi sayın medya?







**Soul Reaver'daki boyut değiştirme olayı çok güzel görünmesinin haricinde, belli yerlere ulaşmanız için gerekli. Gördüğünüz gibi, yukarıdaki kirişe ölüler boyutunda kolayca tırmanabilirken, normal boyutta bunu başaramıyorsunuz.**

### *"Küçük dağları ben yarattım" düşüncenizle...*

Bölüm dizaynı çok iyi olan Soul Reaver, bazen bir aksiyon oyunu için çok ağır olabilen bilmecelere sahip. Bunların birçoğu kutuları itip çekerek doğru şekillerde, doğru yerlere yerleştirmekten ibaret, ama bazıları çok zekice ve çözmesi de çok zevkli. Hele bir bölümde tavanı tutan kirişlerin altına, içinde alev olan kazanları getirip bütün tavanın aşağı çökmesini sağlamak zorunda olduğunuz bir olay var-







İlerleyen bölümlerde bulacağınız özel güçler sayesinde, daha da ölümcül hale geleceksiniz. Burada Raziel'i Earthquake büyüsünü alırken görüyoruz.









Yazıık! Güneş ışığı vampirlere pek yaramıyor anlaşılan, ama size dokunmuyor.





Sadistlere özel. Konvansiyonel yollardan öldüremediğinizi söylemiştim ya bu elemanları, hah, işte nasıl öldürebileceğinizi gayet açık bir örnek.



Bu portalları bulmanız, ruh ve sinir sağlığınız açısından hayırlı olacaktır. Yoksa kaldığınız yere yeniden dönebilmek için onca yolu tekrar tabanvayla dolaşmanız gerekebilir.



Bu parçalardan beş tane bulduğunuz zaman, normal boyuttaki yaşam süreniz artacaktır.

dı ki, acaip güzel olmuştu ve çözdüğümde sevinçten çığlık bile atmıştım. Zaten biz iğrenç uzun saçlı-metalci-bilgisayar meraklısı gençlik hep böyleyiz canım, hep birlikte metal dinleyip saç uzattığımız ve böyle yapmakla toptan satanist olduğumuzu ulvi medyamıza karşı bizzat onaylamakla kalmıyor, bir de utanmadan durduk yere çığlık bile atabiliyoruz. Bak sen şimdi şu densiz bizlere! Birkaçımızı Taksim'de sallandıracaksın, bak bakalım bir daha yapıyor muyuz?!?!

### *Onca Para ve Gücünüzle...*

"Kabul ettim. Nasıl edemezdim ki, vücudum yok olmuştu, ruhumun bile olup olmadığından emin değildim. Beni ayakta tutan keşkin bir intikam ateşinden başka bir şey değil artık. Ben bir insan değilim, ama bir vampir de değilim, ne ölüyüm ne de canlı. Ben artık intikamın maddeleşmiş haliyim. Ben, Reaver of Souls'um, Ruhların Toplayıcısı."

Yanlııız, bunca güzelliğini saydıktan sonra eksik yönlerini de belirtmem gerektiğini düşünüyorum. Her şeyden önce, Legacy of Kain bir Playstation uyarlaması. Grafikleri PC için yeniden elden geçirilse de, Playstation'daki bütün eksik yönleri aynen kalmış. Bunlardan birisi ses ve müzikleri. Müziklerin birkaçı hariç (Raziel'in Sonsuzluk Şelalesine düşerken çalan müzik harika) çoğu sinir etti beni. Sesler de çok zayıf, yani PSX için iyi olabilir ama parayı bastırıp SB Live! almışsam, daha etkileyici ses ve müzikler duymak isterim ben.

İkinci, ve daha büyük eksiklik ise Save olayı. İnanın, şimdiye kadar hiçbir oyuna karşı böyle bir şey hissetmedim. Birisine aynı anda hem aşık olup hem de öldürmek istersiniz ya, tam anlamıyla öyle bir şey (kafanı fazla yorma medya, bu tür karmaşık hisler bizim gibi keçi sakallı, Pink Floyd seven gençlere hasss-tır, sen anlamazsın). Sözde istediğiniz zaman oyunu Save edebiliyorsunuz, ama oyuna her başladığınızda kendinizi oyunun en başında buluyorsunuz. En son kaldığınız yere ulaşmak için, oraya en yakın portalı açmış olmanız, o portala ulaşmanız, oradan itibaren daha önce belki yirmi kez geçtiğiniz yollardan geçerek, aynı düşmanlarla dövüşüp aynı daracık platformlardan zıplayıp, düşüp, küfredip, tekrar aynı yere gelmek için debelenmek zorundasınız. Yani bu o kadar can sıkabiliyor ki sevgili okur, anlatamam sana. Bir keresinde karşıya geçmek için gereken atlama taşlarının üzerinden zıplamak için bir saatten fazla uğraştım. Bunun kafadan 55 dakikası aşağıya









## SOUL REAVER HAKKINDA NE DEDİLER?

*(Ben huzur içinde oyunumu oynarken, yanımda biten tuhaf tiplerin muhtelif yorumları)*

**Mahony:** Hmm, grafikleri baya güzelmiş. OHA! (Sanırım o anda bir vampiri kazığa geçiriyor olmam iç dünyasını alt üst etti. Tabii yediği Kekstra'dan taş çıkmış da olabilir, bilemiyorum)

**RGB Gökhan:** Oha, ohaaaaa, OOHAAAA! OOOH....(Oyundaki herhangi bir şey ilgisini çekmiş olabilir, bilemicem. Kafasına sert bir cisimle vurduktan sonra sustu nedense.)

**Maddog:** Ulan ne beğenmez adamsın! Mis gibi müzikleri var işte. HOBAREEY!! (Sanırım, Real Time Morph eden mekanlardı ilgisini çeken. Tabii tamamen yanılıyor da olabilirim, Maddog bu..)

**Tolga:** Çok doğru oyunmuş (Tolga'yı kendi mantık çerçevesinde çözmeye çalışıyoruz. Bunu başarınca halka açıcaz.).

**Ufuk:** Neymiş bu, ha? (Diablo 2'yi beklemekten sürmenaj oldu, olacak.)

**Gökhun:** Sesini kısın! (Bir şey demek bize mi düşmüş! (Ama o ikinci masa bir hafta içinde burada olmazsa ne diyeceğimi iyi biliyorum!))

**OzanS:** Ben Savage 4'e kötü kart diyenin ta.... GeForce 256 bit GPU kullanıyormuş.... 32 bit renk derinliğinde Z Buffer... (Kaçacak delik arıyorum, çabuk alın şunu başımdan!)

**Cem:** Kahrolsun hatun mille... Ne nişanlım mı arıyor? 'SASDURUŞ! (Tuhaf bir ikilem içinde kendisi, mazur görmek lazım)

**Blaxis:** Üçe kadar sayıp hepinizin karaciğerini göbek deliğinizden kör törpüyle çıkarıcam. Kırk yılda bir action oyun oynayasım geldi, bi rahat vermediniz! Banu bana çay getir. Üç...

## Bir efsanedir Legacy of Kain (İğrenç kelime oyunları No. 1)

*Kain, bir zamanlar o da herkes gibi ölümlüydü. Nosgoth'un en onurlu şövalyelerinden birisiydi. Nosgoth'un koruyucusu, karanlığın yaratıklarına karşı savaşan onurlu bir Paladin. Taa ki, bir gece handan çıkarken bir grup çapulcu tarafından sırtından bıçaklanana dek. İntikamını almak için kendine sunulan tek kurtuluşu seçti: Yıllardır karşısında savaştığı karanlığın bir neferi oldu, bir vampir. Kendisini öldürtenlerin, Nosgoth'un dokuz dikilitaşının temsil ettiği dokuz bilge olduğu, onları öldürmesi gerektiğini söyledi büyücü. Ölümün dehşeti, ruhundaki son insanlık kırıntılarını da süpürdüğünde, Kain'in kılıcı Soul Reaver'dan sekizinci bilgenin kanı damlıyordu. Ve o zaman kandırıldığını anladı Kain, nasıl bir oyuna alet olduğunu. Dokuzuncu bilge, ona ölümsüzlüğü sunan büyücüydü. Üstelik öyle kolay kolay ölmeye de niyeti yoktu, çünkü Nosgoth'un tek bilge kişisi olarak mutlak güç onundu. Artık insan olmayan Kain, şeytandan çok öte bir "şeye" dönüşen büyücüyü öldürdüğünde, ona bir seçim hakkı sunuldu. Ya hayatını feda edip Nosgoth'un eski güzel günlerine geri dönmesine izin verecekti ya da hayatta kalıp sahip olduğu sınırsız güçlerle Nosgoth'u mahvedecekti. Sanırım Kain'in hangi yolu seçtiğini hepimiz biliyoruz...*

*Kain'in ilk oyunu olan Blood Omen'i Diablo'yu seven herkese tavsiye ediyorum. Alın ve oynayın. Kesinlikle yanıltmayacak bir klasik.*

## Arkadaşlar, korkarım bu bir Boss !



Ortamlarda gezerken örümcek bozması bir yaratık çıktı karşıma. Örümceklerden nefret ederim, elim ayağıma dolaştı haliyle...



Ne baarıyon ki şimdi? O da ne?!? Aaa, sen yumurtluyorsun galiba? O yumurtayı bir kapabilsem...



Aha aldım, arka taraftaki ölü askerin elindeki alev makinasıyla tutuşturup kafasına atsam şu yumurtayı ne olur acep?



Burn baby Burn! Üçüncü yumurtadan sonra dört kişilik leziz örümcek ızgaranız hazır. Afiyet olsun...

her düştüğümde, düşmeden önce bulunduğum yere tekrar gelmek için uğraşmakla geçti. Bilemiyorum, belki siz mazoşist olabilirsiniz (hatta uzun siyah saçlı, metal dinleyen bir ucube de olabilirsiniz ki bu durumda medya ipinizi çekmekten büyük memnuniyet duyacaktır...) ama ben değilim (ben başka birşeyim, medyanın asla sevmeyeceği, kalıp dışı bir şey). Ama bu yüzden değil, bir işi yaparken tam yapmadıkları için bir puan düşürüyorum Legacy of Kain'in notundan. Madem güzel bir oyunu PC'ye çevirmeye niyet ettiniz, tam yapsanıza şu işi be!

### .... Aslında Hiçbir Şeysiniz Siz! YIKILIN!

Az önce sayılanların haricinde Legacy of Kain harikulade bir oyun. Atmosferi elle tutulacak düzeyde yoğun, oyun içi motoruyla hazırlanmış ara sahneler ve diyaloglar da atmosferi katmerliyor. Bununla tamamen aynı türde olan Tomb Raider'ı yazmış olsam, vallahi beş puandan fazla vermezdim inanın. Ama Legacy of Kain kendine yöneltilen her övgüyü hak ediyor. Sakın kaçırmayın, ayıptır yahu!

(Umarım bu yazı, birkaç manyağın sapkınlıklarının arkasına sığınarak gençlik düşmanlığı yapan ve halkımızın cahil kesiminin gözünde prim yapmayı maharet sayan bazı andavallılara kapak olur).

*Sinan Akkol*
*Sakkol@level.com.tr*

### Alternatif

| | | |
|---|---|---|
| Heretic 2 | Şubat 99 | 10/10 |
| Shadowman | Eylül 99 | 9/10 |
| Tomb Raider 3 | Ocak 99 | 9/10 |



Kain Soul Reaver'ı kafanızda kırdıktan sonra, kılıç sizin oluyor. Sadece enerjiniz full iken kullanabildiğiniz Soul Reaver'ın bitirici hareketi (şekilde görüldüğü gibi) dehşet şekilde güzel.



Buralarda biryerde öldürdüğüm Boss ile ilgili bir kutu olması lazım. İşte o amcadan kazandığınız yetenek sayesinde belli duvarlara tırmanabiliyorsunuz.

## Legacy of Kain — 8

**Minimum:** P200, 16 MB
**Önerilen:** PII 266, 32 MB, 4 MB 3D
**3D Hızlandırıcı:** D3D, Glide
**Multiplay:** Yok
**PSX Versiyonu:** Var

**BİLGİ İÇİN** www.soulreaver.com
**YAPIM** Crystal Dynamics
**DAĞITIM** Eidos

| | Puan (1–10) |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 8 |

Hit LEVEL

# Rainbow 6 Rogue Spear




*Arkanızı duvara verin, asla koşmayın ve başınızı devamlı aşağıda tutun. Heyecanı iliklerinize kadar hissedebileceğiniz, oturduğunuz sandalyeden zıplayabileceğiniz bir oyun Rogue Spear.*





Oyun piyasasının inanılmaz bir hızla gelişmesi, beraberinde artık kalıp haline gelmiş oyun türlerinin içinden sıyrılan yeni türler oluşmasına neden oldu. Spec Ops, Swat, Rainbow Six ve Eagle Watch, Delta Force derken bu tür oyunların fanatikleri oluştu. Tabii ki geçen zaman içerisinde gerek oynanış, gerek görevler gerek görüntü konusunda çok büyük gelişmeler yaşandı. Spec Ops'ta tek amaç yakıp yıkmakken Rainbow Six ile beraber rehine kurtarma görevleri gündeme geldi. Artık temel amaç sadece yakıp yıkmak, öldürmek değil, artık tek amaç yaşamak. Bunun için çok dikkatli ve sessiz olmalısınız.

### Keep Your Heads Down

Bu oyun ile yeni tanışanlar için biraz bilgi vermekte fayda var. Rainbow Six fikri ilk olarak yazar Tom Clancy'nin bir romanında ortaya çıkmış. Uluslararası bir anti terörist birliği olan Rainbow Six kendi dallarında usta olan kişilerden kurulmuştur. Saldırı timi önden gidip en pis işleri hallederken, elektronik ve bomba uzmanlarına çalışmaları için uygun ortamı sağlıyorlar ve tabii ki nişancılar da yeterli uzaklıktan takım arkadaşlarını koruyorlar. 1996 yılında Tom Clancy ve Virtus'un bir araya gelmesi sonucu oyun piyasasında sağlam bir yer edinecek olan Rainbow Six'in de temeli atılmış oldu.

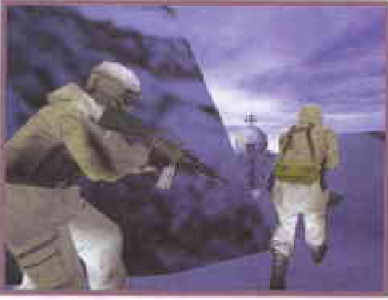




First Person Shooter tarzında olan Rainbow Six gerçekliğe yakınlığı ile oyun piyasasında haklı bir yer edinmişti. Takım çalışması, grafikler, sesler ve tabii ki oyun içerisinde kullanılan tüm silahların gerçekte özel timler tarafından kullanılıyor olması. Ama Rainbow Six'i kendi türündeki diğer oyunlardan ayıran en büyük özelliği aslında Action/Strateji tarzını da oyuncuya sunması. Bölüme başlamadan önce o bölümdeki görev ile ilgili bir brifing alıyor, tim üyeleri arasından görev için uygun nitelikte (adam seçerken nişancılık, özgeçmiş gibi kriterlerin haricinde boy ve kiloyu da çoğu zaman göz önünde bulundurmanız gerekebiliyor) kişileri seçebiliyor, onların taşıyacakları silahları veya kullanacakları araçları belirleyebiliyor ve harita üzerinde plan yapabiliyorsunuz. Eğer plan yapmakla uğraşmak istemiyor ve hemen harekete geçmek istiyorsanız "Headquarters Plan"ı kullanabilirsiniz. Ama tüm işleri ben yaparım diyorsanız biraz uğraşmanız gerekecek.



Planlama içerisinde maksimum 8 tane olan ve toplam dört gruba ayırabileceğiniz tim üyelerinin seçimi, kıyafet, silah, kullanabilecekleri araç seçimleri ve taslak üzerinde yapılacak çizimler bulunuyor. Plan içerisinde belirleyeceğiniz noktalarda diğer gruplar hareket etmek için sizin vereceğiniz komutu bekleyeceklerdir. Bu komutları kullanarak diğer grupların sizi beklemesini, komutla beraber harekete geçmesini, rehineleri dışarı çıkarmasını, ses veya el bombası atmasını sağlayabilirsiniz. Plan üzerinde belirlenen noktalar arasında grupların hareket hızlarını da belirleyebilirsiniz. Yapılan planlara uymak da en az plan kadar zor. Zaten eğer diğer grupları kendi hallerine bırakacak olursanız, onlar bir şekilde kendilerini öldürtmenin yollarını buluyorlar. Bu nedenle tüm grupları ayrı ayrı yönetmek biraz zaman kaybına neden olsa da çok daha sağlıklı. Eğer hazır olan planı kullanacaksanız da silahları kontrol etmeniz de ses çıkaran silahlar yerine susturuculu olanları (SD) kullanmanız teröristlerin sizi farketmesini zorlaştıracaktır. Rainbow Six'in önceki versiyonlarındaki 20 tim üyesine ek olarak bu bölümde yine çeşitli milletlerden 10 yeni karakter daha eklenmiş. Görev esnasında ölen karakterler için herhangi bir şey yapmak mümkün değilken (henüz ölüyü diriltecek teknolojiye sahip değiller) eğer görevi başarı ile bitirecek olursanız yaralıları kurtarabilirsiniz. Tabii ki yaralıların iyileşme süreleri farklı oluyor ve zamana bağlı olarak bir sonraki görevde kullanmanız mümkün olamayabiliyor. Eğer çok fazla tim üyesi kaybedecek olursanız onların yeni hemen Reserve elemanlar ekleniyor. Rogue Spear'da düştüğünüz yüksekliğe bağlı olarak yaralanmanız da mümkünken yaranın derecesine bağlı olarak karakterin hareket kabiliyeti düşüyor. Klavye, Mouse (nişan alma ve dönüşler) ve joystick kullanarak oynanabilen oyundaki belki de en büyük eksiklik zıplama tuşunun bulunmaması. Onun yerine her türlü yüksekliğe tırmanmanız gerekiyor. Oyundaki silahların nişangahı gibi kullanabilecekleri mesafeler ve etkileri de değişiklik gösteriyor. Tabii ki bu özellik oyunun gerçekçiliğinde çok büyük rol oynuyor. İsterseniz daha önceden bitirdiğiniz görevleri









Practice Mission modunda baştan oynayabilir, Terrorist Hunt modunda aynı harita üzerine oyun tarafından yerleştirilen teröristleri öldürmeye çalışabilir (bu moddaki tek amaç terörist öldürmektir) veya Lone Wolf modunda tüm bölümü tek başına, tek bir tim üyesiyle bitirmeye çalışabilirsiniz. Bitirdiğiniz görevleri Replay modunda seyredebilir ve isterseniz kayıt bile edebilirsiniz.

## Bilgisayardan Sıkıldım Artık Diyenler İçin

Rogue Spear'ın Multiplayer konusundaki en önemli özelliği tek kullanıcı görevlerini arkadaşlarınızla birlikte oynanabiliyor olması. Bilgisayarın yönettiği üç tane takım arkadaşı yerine, bir tane insan takım arkadaşı çok daha fazla yardımcı olacaktır. Eğer oldukça karmaşık olan görevlerden sıkıldıysanız ve biraz heyecan arıyorsanız, daha önceden bitirmiş olduğunuz bölümleri Terrorist Hunt modunda oynayabilirsiniz. Bu durumda yapmanız gereken tek şey yakaladığınızı aşağıya indirmek ve tabii ki bu sırada yaşamaya çalışmak. Oyun haritayı otomatik olarak teröristler ile dolduracaktır. Ama bu durumda bayağı dikkatli olmalısınız, heyecana kapılarak atacağınız bir el bombası ile kendi arkadaşlarınızı da öldürebilirsiniz. Multipayer modunda oynarken takım arkadaşlarınızla yazılı, sesli ve hareketlerle anlaşabilirsiniz. Özellikle sesli ve hareketlerle yapılan haberleşme oyunun heyecanını bir kat daha arttırıyor. Single Player haritalarından farklı olan toplam 21 tane de Multiplayer haritası mevcut. Rogue Spear aynı zamanda kişisel veya takım bazında Deathmatch'ler de yapabilmenizi sağlıyor. Bu karşılıklı çatışmalar için ise farklı oyun türleri (Avlanma, suikast, merkez koruma vs.) mevcut. Internet üzerinden uluslararası piyasayla çalışmak isteyenler için ise iki seçenek mevcut: MSN Gaming Zone ve Mplayer.

Rogue Spear yazılım desteği olan bir D3D Engine kullanıyor. Rainbow Six'e göre çok daha iyi grafiklere sahip olan Rogue Spear mimari açıdan çok köşeli değil ve duvarlar ve diğer alan için kullanılan yüzler çok daha detaylı. Ayrıca gerek kapalı gerek açık alanlar oldukça gerçekçi olarak hazırlanmış. Ayrıca duvarlarda oluşan mermi delikleri, kırılabilen camlar ve kapılar tabii ki sesleri ile beraber gerçek bir ortamda bulunduğunuz hissini veriyor. Oyunun her noktasında olduğu gibi karakterlerde hareketleri, kıyafetleri ve suratları ile baştan aşağıya detaydan oluşuyorlar. Oyun içerisinde sık sık kullanılan el bombası, flashbang ve silahlar için de özel efektler kullanılmış. Görevlerin çok büyük bir kısmı Rusya'da geçtiği için özellikle kar ve yağmur efektleri üzerinde durulmuş ve çok da güzel yapılmış bence. Yağışlı ortamlarda görüş mesafesi ve hareketler kısıtlanıyor ve belki de en güzel özellik olan karda yürürken ayak izinin kalıyor olması. Karda yürü ama iz bırakma demiş atalarımız.

Rogue Spear'deki ses efektleri Sound Blaster'ın EAX 3D API desteği sayesinde oldukça kaliteli. Çeşitli ortamlarda çıkan ayak sesleri, öksürükler ve en önemlisi hareketler ile seslerin birebir uyumu. Eski Türk filmlerinde olduğu gibi karakterler ağızları kapalıyken konuşamıyorlar.

## Move it, Move it !!

Rainbow Six serisinin son bölümü olan Rogue Spear'de önceki bölümlerden farklı olarak Sniper desteği bulunuyor. Özel nişancılar, silahlar ve görevler içerisindeki özel yerleri ile oldukça kullanışlı olan Sniper'lar aynı zamanda oyundaki heyecanı da yükseltiyor. Bunun haricinde CD içerisinde bulunan Mission Editor'ü kullanarak harita ve görevler (Terörist ve rehine sayısını değiştirebilirsiniz vs.) üzerinde değişiklik yapabilirsiniz. Rogue Spear grafik, ses ve oynanabilirlik açısında dört dörtlük bir oyun. Özellikle FPS'lerden hoşlananların favorisi olan Rainbow Six ile tanışmadıysanız, bence tanışmanın zamanı gelmiştir.

### Alternatif

| | | |
|---|---|---|
| Rainbow Six | Eylül 98 | 4/5 |
| Hidden & Dangerous | Ekim 99 | 9/10 |
| Delta Force | Ocak 99 | 8/10 |











## Rogue Spear

8

**Minimum:** P233, 32 MB Ram
**Önerilen:** PII 266, 64 MB Ram
**3D Hızlandırıcı:** D3D, Glide
**Multiplay:** 16 Kişi
**PSX Versiyonu:** Yok

**BİLGİ İÇİN** www.redstorm.com
**YAPIM** Red Storm
**DAĞITIM** Red Storm

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 8 |

Hit LEVEL

# PRINCE OF PERSIA 3D

**On yıl önce başlayan macera 1999'da devam ediyor. Kılıçları bileme zamanı, çünkü prens en son ve en güzel masalıyla geri döndü.**



Prens bundan tam on yıl önce doğdu. Daha mini mini bir yavruyken, kılıç tutmayı hendeklerden atlamayı, kötü adamları öldürmeyi öğrendi. Büyüdü ve sarayın gururu oldu. Evlenme çağı geldiğinde kendine güzeller güzeli bir prenses seçti. Ama sultanın kötü veziri prensesi kaçırdı ve prensi hapsetti. Uzun uğraşlar ve savaşlar sonunda prens güzel prensesi kurtardı. Muhteşem bir düğün yapacaklardı ki, kötülerin kötüsü hain vezir geri döndü ve tüm lanetli kudretiyle tekrar prense meydan okudu. Prens onurunu ve prensesini kurtarabilmek için en sinsi tuzaklardan geçmek, en güçlü adamları yenmek zorunda kaldı. Son savaşta veziri ait olduğu yere yolladıktan sonra tekrar prensesi kollarına almayı başardı. Tüm kederler sona ermiş, ülkeye ve saraya mutluluk gelmişti. 40 gün 40 gece en görkemli şekilde düğün yapıldı. Prensle prenses hayatlarının son gününe kadar neşe içinde yaşayacaklardı ki...

Kötülük geri geldi ve prensle sultanı arkadan vurdu. Prenses bir kere daha kaçırılmış ve prens bir kere daha en yüksek kulenin en karanlık zindanına atılmıştı.

•••

İyiliksever periyle cadaloz büyücü kadar gerçektir bu yazılar, herhangi bir efsane kadar doğrudur. Bir savaş vardı. Eskiden. Çok, çok eskiden.(-J.S.)

•••

En büyük masal kitapları der ki, bu savaş bitmek ister. İyilik gücünü cesaretinden alır, ve kutsallığıyla yok eder kötülüğü. Bu hep böyle olmuştur. Tarih yeniden yazılmak ister.. ki yeni masallar başlayabilsin.

***Prens geri döndü.***

***En son ve en güzel masalıyla.***

***"Niye kaçırılanlar hep prensesler olur ki?***

Prince of Percia evrendeki her bilgisayar oyuncusunun bilgisayarına konuk olmuş tarihin en eski ve en güzel oyunlarından biridir.



Diğer bir deyişle kendi zamanının ('89) en muhteşem animasyonlarına, grafiklerine, atmosferine sahip platform oyunudur. Ama bu oyunda Giana Sisters ya da Super Frog'taki gibi ilerle –sıçradan öte silah kullanır, düşmanlarımızla savaşır, çok özel bir sürü tuzaktan seri bir şekilde kaçardık. Çıktığında yer yerinden oynamış ikincisinin yapılması uzun sürmemişti (aslında 4 sene kadar sürmüştü!). Devamı da aynı hayranlıkla karşılanınca, bu sefer de 6 sene kadar daha beklendi ve yine yaklaşık aynı senaryo ve oyun mantığıyla üçüncüsü yapıldı. Oynanış şeklinin aynı kalması haricinde grafikler abartılmış, muhteşem demolarla süslenmiş, etkileyici müzikler eklenmiş ve en önemlisi oyuna yeni bir boyut, 3. boyut getirilmiş.

Hakikaten de daha önce PoP adını hiç duymamış olan varsa (ki bunun için yaklaşık 10 senedir Tibet'in en yüksek mağarasında yaşıyor olmanız gerekiyor), oyuna başladığında ne kadar da Tomb Raider'a benzediğini söyleyecektir. Ama zaten bir sürü bulmacanın çözüldüğü ve aynı anda hız, heyecan ve atmosferin düşmediği bir oyunda Tomb Raider tarzı bir 3D oyun sisteminin kullanılması gerekliydi. İyi de yapmışlar bence, aferin Redorb'a. 3D dünyasına çok güzel dizayn edilmiş bölümler kazandırmışlar. Üzerine de bir dolu bulmaca eklemişler, aynı bir Adventure'da olması gerektiği gibi. Ayrıca oyundan soğumayasınız diye Action düzeyini de maksimumda tutmaya çalışmışlar. Bu yüzden her üç adımda bir yeni bir tuzağa ya da düşmana rastlamanız mümkün; bu da oyuna aralıksız hareket ve sürükleyicilik katıyor. Tüm bunları pürüzsüz ve etkileyici grafiklerle bir arada bulmak tabii ki bir çok oyunseverin en büyük hayallerindendir. Hem müzik de ortama (ki bu da 12. yy'ın egzotik Arabistan'ı oluyor! (İran olmasın sakın? Hani, Persia falan? - B.X) maksimum uyum içerisindeyken. Kısacası oyun için bayağı bir uğraşılmış. Ama dünyadaki en muhteşem gülün bile bir sürü dikeni vardır. Benim oyunda en şikayetçi olduğum nokta kesinlikle kamera açıları. Ya tamam, böyle bir oyunda sabit bir açı moronluk olurdu, ama bu kadar dinamik olmasına da gerek yoktu bence. Bazı önemli yerlerde, o kadar alakasız biçimde görüyorsunuz ki kendinizi; nerede duvar var, adam nereden geliyor, kafanıza bıçak mı düşecek hiç bir şey göremiyorsunuz. Tamam Tomb Raider'daki gibi sabit durduğunuz sürece istediğiniz her yere bakabiliyorsunuz; ama bu hem yeterince yavaş oluyor, hem de oyunun atmos-

ferini etkiliyor. Onun haricinde savaşmaya başladığınızda göreceksiniz ki kamera açısı oyundaki gibi çok oynak olmuyor (yandan görüyorsunuz). Neyse ki bu iyi düşünülmüş, yoksa saçma sapan bir şekilde nereye vurduğumuzu bile göremezdik. Savaş dedim de, oyunda savaş önemli bir yer tutuyor ve bu yüzden bir tane atak tuşu yok. Üç ayrı şekilde saldırabilir ve blok yapabilir; hatta kombo bile kurup seri şekilde vurabilirsiniz.

### *Prensler hiç peşinden koşulsun istemez mi sanıyorsunuz?*

Bir sürü olmalarına rağmen silahları genel olarak dörde ayrabiliriz:

- The Sword: Prens abinin ilk göz ağrısı ve tarihin en eski silahlarından olan bu basıt kılıcın ortalama bir menzili ve ortalama bir vuruş gücü var; ama hızlı sayılabilecek kadar çevik ve seri ikili vuruşlar yapabilirsiniz.

- The Staff: Katlanıp taşınabilen bu 2 metre uzunluğundaki sopa kesinlikle kılıçtan daha kuvvetli ve daha uzaktaki bir adama geçirmenizi sağlayabiliyor. Ama maalesef biraz hantal, ve kullanması yetenek istiyor. Öte yandan her hangı bir atağa savunma yapıp aynı anda da vurabilme özelliği de yok değil.

- Double Blades. Bu silahlar çok keskin olup, her türlü gardiyanın başlıca kabusudur. Çok kısa menzilli olmasını rağmen inanılmaz hızı ve gücü bu açığını kapatmaktadır. Ayrıca iki yöne birden aynı anda vurması gibi çok etkili özellikleri de vardır.

- Bow and Arrow : İşte oyunun en stratejik ve kullanması en zevkli silahı. Silahı çektikten (space) sonra "action" tuşuna basılı tutarsanız ekranda minik bir ok çıkacak ve böylece istediğiniz yere doğrultup nişan alabileceksiniz. Ama esas önemli olan oyundaki çeşitli bulmacaları bu aletle çözecek olmanız.

Oyunda bulacaklarınız sadece silahlar değil elbette. Bir dolu özel nesnenin yanında Prince serisinin büyük klasiklerinden her türlü iksir de boğazınıza amade olacaktır. Bırakın iyileştirmeyi, fazladan yaşam vermeyi; bu sefer yükseklerden düştüğünüzde ölmemenizi, hatta diğer gardiyanlar gibi gözükmenizi sağlayabilecek iksirler bile bulabileceksiniz.

Oyunda dünyanın dört bir tarafından getirilmiş ve özenle yerleştirilmiş envai çeşit tuzak bulacaksınız. Ben bunları tek tek size anlatarak oyunun süprizini kaçırmak istemem. Yoksa asla hiç bir şey yokmuş gibi kek kek masum bir odaya girip birden yerdeki bloğun fırlayıp sizi saatte 200km. hızla tavandaki demir kazıklara geçirmesini izleyemezsiniz. Bırakın da binbir türlü ölüm türüyle tanışmanın zevkine varın.

### *BİRAZ DA PRENSESLER PRENS KURTARSIN!" Prensleri Koruma ve Geliştirme Vakfı*

Yazı İşleri Müdürümün baskısı nedeniyle sadece ilk bölümün tam çözümünü verebiliyorum sevgili okuyucular. Ve, izninizle başlıyorum, Prensin son masalına...

Üçüncü kere de zindana atıldıktan sonra ayağa kalkın ve duvardaki bariz "ben itilmek için yapıldım, hadi ne duruyorsun itsene beni, it,it ! " diye bağıran bloğu itin ve dışarı çıkın.Yandaki odaya geçip (sağda) zombi gibi gözüken mahkumun oradan yukarı çıkın. Tavandaki yarıktan tekrar yukarı çıktıktan sonra dümdüz ilerleyip yerdeki mahkumla konuşun. Gelecekteki sağlığınız açısından size kılıç bulmanızı tavsiye edecektir. Siz de "he he" deyip (sanki biz bunu düşünemiyoduk, zaten kung fu yapıcaktık di mi!) yan odadan yerdeki bölmeye basın. Birden odada mini bir şelale oluşacaktır. Eğer yukarı tırmanıp kanaldan ilerlerseniz gölete gireceksiniz. Biraz serin suların tadını çıkartıp kendi kendinizle yüzme yarışı falan yapın. Canınız sıkıldığında karaya çıkın ve bir kere yukarı tırmanarak hızla köprüden koşun. Sonra bir kaç kere daha yukarı tırmanın ve en nihayetinde kırmızılı bir koridora girin. İlerde kocaman bir hendek var ve burayı geçmenin tek yolu sıçrayıp son anda karşı tarafa tutunmak (koşun, sıçrayın, havada "Shift"e basılı tutun). Oradan da devam edip duvardaki küçük delikten eğilerek (z) geçin. Mahkumla konuştuğunuzda size buradaki gardiyanların duyma özürlü olduğunu ve arkalarından yürürseniz bir kütük gibi kör olacaklarını falan söyleyecektir. Sağdan ilerleyip kalasların olduğu yere gelin. Yan taraftan hemen yukardaki tahtaya tırmanın ve karşıdaki bölüme sıçrayın. Sağ taraftaki bölmeden iksiri içince görünmez olacaksınız ve kordirun en sonundaki basamağa rahatlıkla basabileceksiniz. Hemen gerisin geriye koşun ve











## Alternatif

| | | |
|---|---|---|
| Darkon | Ekim 99 | 8/10 |
| Heretic 2 | Şubat 99 | 10/10 |
| Tomb Raider 3 | 3 Ocak 99 | 9/10 |





bulunduğunuz mekanın tam ters ucundaki önünde dikenler bulunan ve az önce açtığınız kapıdan geçin. Arkanızdan kapı tekrar kapancaktır (bu sahneyi bi yerden hatırlıyorum sanki!..). Önünüzdeki iki dikenin tam ortasından sakince geçin ve koridordan sapıp yan taraftan yürüyün. Dümdüz ilerleyip masanın önünden yukarı çıkın ve karşıya atlayarak aşağı inin. Önünüdeki bıçaklı ve soldaki muhafızlı odalara aldırmadan sağdan koşun ve yol ayrımına gelene kadar ilerleyin. Yol ayrımında sağdan devam edin (solda uyuyan bir muhafız var ve biraz yaklaşırsanız hemen uyanıyor; ayrıca inanın bana kung fu bi işe yaramıyo). Dümdüz ilerleyip yukarı çıkın. Soldaki odada sandığı ittiğinizde bir healing (iyileştirme) iksiri bulacaksınız. Sağdakinde ise demirci bir mahkum yine kılıç geyiği yapacaktır size; bilmiyor ki zavallılar siz yılların prensisiniz, nice kötü vezir deşmişsiniz, kılıçla kanka olmuşsunuz, aah ah. Neysem, siz yolunuza devam edip makaranın yanından aşağı inin. Oradaki kolu bulun ve onu çekip önüzdeki kocaman kapıyı açın. İlerleyince kapı yine kapanacaktır ve siz de önünüzdeki tavana asılı kocaman bölmeye çıkıp karşıdaki kapının üstüne atlamak zorunda kalacaksınız (atlayıp tutunarak tabii) Sonra bir daha karşıya atlayın ve ilerdeki kısma kocaman bir sıçrayış daha yapın (tutunarak). Bunu da başardıktan sonra hızla aşağı inip (ileri doğru sıçramanızı tavsiye ederim, en hızlısı o olur) muhafız size vuramadan yandaki odaya girin ve bıçaklardan korunarak suyun olduğu yerden yukarı çıkın. Bir iki adım atınca bilgisayar ne yapacağınızı şifreli bır şekilde size gösterecektir (aslında kabak gibi ortada). Sandığı kafasına attıktan sonra nihayet büyük özleminiz son buluyor ve yine eskisi gibi gerçek bir kılıca sahip oluyorsunuz. Size tavsiyem hemen kılıcınızı çekip şöyle artistik bir kaç hareket yapmanız ve kılıca alışmanız (W,A,D,S). Aslında kılıç animasyonları bayağı gaza getirici yapılmış, özellikle kılıcın havadaki izi oldukça başarılı. Neysem, siz az önceki animasyonda gördüğünüz açılan kapının olduğu yere gelin ve buradaki muhafızla ilk düellonuzu yapın. Onu geberttikten sonra açılan kapıdan geçin ve buradaki sandığı itip makarayla yukarı çekin. Sandığın altından çıkan şeyi lüplettikten sonra yola devam edin ve yukarı çıkıp tüm yollardan geri dönerek uyuyan muhafızın olduğu yere gelin (yolda karşınıza çıkan mızrak tutmasını yeni öğrenmiş çömezi söylemiyorum bile). Uykusunu sonsuzlaştırdıktan sonra kolu çekin. Şimdi, kapısını açtığınız bıçaklı odanın yanına gidin ve oradaki muhafızı öldürüp yan taraftaki odadan sandığı alın. Nihayet bıçaklı odaya gidebiliriz (bıçaklardan eğilmeyi unutmayın). Oradaki işkence aletine sandığı koyup kolu çekin. Sandık unufak olduktan sonra çıkan bileziği alın ve sandığı aldığınız odadaki yüz heykelinin ağzına basın. Böylece bölümün son odasına ulaşmış oluyorsunuz. Yukarı çıkıp bıyıklı pehlivanı da cehenneme yolladıktan sonra tam karşınızdaki kapıdan ikinci bölüme uzanın....

Aslında söylemeyecektim ama ikinci bölümde ilk bilmeniz gereken şey bir sürü engeli aşıp en yukarı çıkıp yayı aldığınızda tekrar en aşağı inip havuzun önünden karşıdaki Türk bayrağı gibi olan levhaya nişan almanız. Böylece köprüyü indirebileceksiniz, gerisi size kalmış...

Peki işte oyun hakkındaki son yorumum. Az da olsa action seviyor ve aynı anda da zekamı kullanayım diyorsanız, alın. PoP hayranıysanız ve prens masalını bir kere daha mutlu sonla bitiricem diyorsanız, alın. Prensese aşıksanız ve o benim olacak diyorsanız, alın. Ya da sadece adam gibi oyun oynamak istiyorsanız, alın.

•••

Son olarak...

Gökten üç elma düşmüş....

İlki ve kırmızı olanı kraliçeye...

İkincisi ve mor olanı prensese..

Sonuncusu ve mavi olanı da

şövalyeye.

*Gökhan Habiboğlu&*
*Batu Hergünsel*

*valence@pmail.net&*
*quedrus@mail.net*

## Perince Of Persia 3D

**8**

**Minimum:** P233, 64 MB Ram, 8 MB 3D

**Önerilen:** PII300, 64 MB Ram, 16 MB 3D

**3D Hızlandırıcı:** D3D (Gerekiyorsa)

**Multiplay:** Yok

**PSX Versiyonu:** Yok

**BİLGİ İÇİN:** www.pop3d.com

**YAPIM:** Red Orb

**DAĞITIM:** Red Orb

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 8 |





# UNREAL

## Return To Na-Pali

**Uzun zaman sonra nihayet Unreal için bir ek görev paketi, fakat ne kadar iyi?**

Unreal piyasaya çıktığında hemen her açıdan tüm rakiplerini çok gerilerde bırakmıştı ve geçen zamanda kanımca onu altedecek bir yapım piyasaya sürülmedi, en azından grafik özellikleri açısından. Tabii herşeyin hızla değiştiği ve geliştiği oyun piyasasında bu oldukça ilginç bir durum, fakat çoğu firma Unreal için yazılmış oyun kodundan çok daha iyisini geliştirecek bütçe ve zamana sahip olmadığından bu pek tuhaf sayılmaz. Tabii işi oyun içeriği ve yaratıcılık açısından ele alırsak Half-Life ve benzeri birkaç oyunun çok daha iyi olduğunu görürüz, ama grafikler, sesler ve özellikle çok geniş haritaların tasarımı açısından Unreal hâlâ geçilememiştir bence. Eğer Unreal oynamış ve bu oyuna benim gibi aşık olmuşsanız işte size Digital Extremes tarafından hazırlanmış yeni bir ek görev diski, üstelik esas yaratıcı firma Epic tarafından onaylanmış bir yapım, yani kalitesi bir noktaya kadar güvence altına alınmış sayılır. Üstelik bu ek görevleri oynamak için orijinal Unreal diskine ihtiyacınız da olmayacak, Return To Na-Pali doğrudan kendi başına kuruluyor ve çalışıyor.

### Cehenneme Dönüş

Unreal pek orijinal bir konuya sahip değildi doğrusu, bir hapishane gemisi haritalarda olmayan bir gezegene düşüyor, siz de canlı olarak kurtulan ve bir çıkış arayan bir mahkumu canlandırıyordunuz. Gezegen oldukça ilkel bir uygarlığa ev sahipliği yapıyordu, ancak bunun dışında bir de oldukça gelişmiş işgalci bir ırk mevcuttu. Skaarj adlı bu ırk gezegenin doğal kaynaklarını sömürüyor, yerlileri de köle olarak kullanıyordu. Sonuçta siz fantastik mekanlardaki hayatta kalma mücadelenizi başarıyla tamamlıyor, ancak Skaarj ana gemisini uçurduktan sonra bindiğiniz kaçış kapsülüyle gezegenin yörüngesine yerleşip yardım beklemekten başka bir şey yapamıyordunuz. Son sahne asteroid kuşağında sürüklenen kapsülü gösteriyor, oyun böylece tamamlanıyordu. İşte bu ek görev diski konuyu tam o noktadan alıyor ve devam ettiriyor. Siz yörüngedeki kapsülünüzde kurtarılmayı beklerken, bir savaş gemisi gelip sizi buluyor. Tabii geminin görevi çoktan ölmüş kabul edilen bir mahkumu aramak değil, aslında gizli bir operasyon söz konusu. Bu gezegene düşen tek geminin sizinki olmadığı ortada, Prometheus adlı bir araştırma gemisi de buraya düşmüştür. Üstelik geminin veri bankası son derece önemli ve gizli bir araştırmanın bilgilerini barındırmaktadır, yani gelen savaş gemisi bunları bulmakla görevlidir. Sizin kimliğiniz ortaya çıktığında askerler iki seçenek sunarlar, ya tekrar aşağı inip gemiyi bulacaksınız, ya da uzay elbiseniz olmadan uzay yürüyüşü yapmayı deneyeceksiniz.



Sizi göndermek istemelerinin sebebi aşağıyı bilmenizdir, üstelik gezegenin yoğun manyetik alanı gemi radarlarının canına okuduğundan Prometheus'un tam düştüğü noktayı bulmak mümkün değildir. Çaresiz kabul edersiniz, ve ilkinden biraz daha iyi bir donanımla gezegene inersiniz. Bu işi bitirince özgür olmanıza izin verilecektir, fakat her zaman ki gibi işlerin bu kadar basit yürümeyeceği en başından bellidir.

### Fena Sayılmaz

Bu yeni görev diski orijinalinden çok daha farklı mekanlarda geçmiyor, yani Unreal oynamışsanız çok çok farklı seviye tasarımlarıyla karşılaşmayı beklemeyin. Yine geniş vadiler, derin madenler ve devasa gemi enkazlarına yer verilmiş, hatta bazı yerler ilk oyundaki bölgelere çok yakın. Tabii birkaç yeni düşman var, ama çok sıradışı birşeyler beklemeyin, genel olarak eski tiplerden ortamda bolca mevcut ve biraz daha zor ölüyorlar. Ayrıca 3 yeni silah mevcut, Assault Rifle, Rocket Launcher ve Grenade Launcher. Assault Rifle oldukça iyi bir silah, ancak genel olarak yeni silahların hiçbiri orijinal değil. Bunun dışında eski silahların ses ve etkileri de elden geçirilmiş, daha iyi bir hale getirilmişler. Oyundaki en yeni ve iyi cihazlar ise kendini şarj eden dalgıç tüpü ile inanılmaz dayanıklı olan el feneri. Bunlar sayesinde sualtı ve karanlık büyük problem olmaktan çıkıyor. Oyunun en sıkıcı yanı ise kısa olması, yani her görev diski orijinal oyundan daha çabuk bitmelidir diye bir kanun mu var? Neyse, ara sahneler oyun grafikleri kullanılarak yapılmış, ancak doğrusu pek çekici bir yanları yok, zaten sayıca azlar. Genel olarak bu görev diski çok iyi sayılmaz, fakat eğer orijinal oyunu oynadıysanız sizi kısa bir süre ekran başına oturtabilir. En hoşuma giden yanı burada orijinal değil de, geliştirilmiş yeni versiyon program kodunun kullanılmış olması, oyun belirgin biçimde eskisinden çok daha hızlı ve sorunsuz olarak çalışıyor. Kısacası alınıp oynanabilir, ama şahsi beklentilerimi karşılamaktan uzak kaldığını da itiraf etmeliyim.

*M. Berker Güngör*

**Alternatif**

| | | |
|---|---|---|
| Klingon Honor Guard | Aralık 98 | 8/10 |
| Mortyr | Ağustos 99 | 6/10 |
| Unreal | Temmuz 99 | 5/5 |







**Return to Na-Pali** — 7

| | |
|---|---|
| Minimum | P200, 32 MB Ram |
| Önerilen | PII 300, 64 MB Ram |
| 3D Hızlandırıcı | Gerekli |
| Multiplay | Var |
| PSX Versiyonu | Yok |

BİLGİ İÇİN www.getinteractive.com
YAPIM Digital Extremes-Epic
DAĞITIM GT Interactive

| | Puan (1-10) |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 7 |
| Zorluk | 7 |
| GENEL | 7 |

# Force 21

**Charles Bukowski ve Tom Clancy hayatımı kökünden değiştiren iki adamdır. Bu adamların biri serserilik alemlerinin tanrısıyken, diğeri de yavaş yavaş oyunseverlerin tanrısı haline gelmeye başlamıştı...**

Yıllar önce, canımın ölümcül derede sıkıldığı, bir hafta içinde çalışmam gereken dokuz final sınavına nasıl hazırlanacağımı düşünüp kafayı yerken, hayatımı değiştiren iki kitap okuyuvermiştim iki gün içinde. Biri Bukowski'nin Kadınlar isimli kitabıydı, diğeri ise Clancy'nin Op Center'i idi. O dönem hiç bir dersimi veremedim, çünkü sınavlara dört gün kala bir roman yazmaya karar verip bilgisayarımın başına geçmiştim.

Bukowski'nin sıradan bir günlük koşuşturmacayı bile sürükleyici bir hikayeye dönüştürüveren, sıradan ama basit anlatımı ile Clancy'nin detaylara gösterdiği özen sonucunda etkileyiciliği had safaya çıkmış, heyecandan tırnak yedirten üsluplarından o kadar etkilenmiştim ki, bu iki adamın ayrı ayrı yaptığı şeyi tek bir romanda toplayabilmek için kendimle yarışır olmuştum. Neyse, o roman basıldı ve uzun süre çok satanlar listesinde kaldıktan sonra ikinci romanım için teklif almama neden oldu... Bunları düşündükçe, bu iki adama, Clancy'e ve Bukowski'ye daima borçlu olduğumu düşünmüşümdür. Mükemmel üslupları ile beni kışkırtıp ders çalışmak yerine roman yazmayı tercih etmeme neden oldukları için, tabii ki...

## Amma hava yaptın be adam! Bize ne senin romanlarından?

Ben, oyun programcılığı hayalimden vazgeçip romancı olmaya karar verdiğimde, Clancy de roman yazmaktan sıkılıp oyun yapımcılığına soyunmaya karar vermişti. Kaderin bu garip cilvesi sonunda Red Storm Entartainment isimli şirket ortaya çıktı ki ilk oyunları, belki hatırlarsınız, Clancy'nin Red Storm Rising isimli romanını konu alan aynı isimli deniz altı simülasyonu idi. Ne yazık ki bu oyunu oynamak fırsatına erişemedim, ama bir süre sonra Clancy usta bir oyun daha piyasaya sürdü ki, aylarca o oyunu oynamaktan bıkmadığımız gibi, hâlâ yeni görev paketlerini beklediğimiz bu oyunun adı da Rainbow Six idi (sen uyu daha uyuu, Rogue Spear geldi de bitirildi bile -BLX).

Bütün bunları anlatmamdaki amaç belki de uğradığım hayal kırıklığının boyutlarını sizlere yeterince iyi anlatabilmek çabasıdır, çünkü büyük umutlarla Install ettiğim Force 21'i oynadıkça, bu oyunun Red Storm Entertainment'tan yayınlandığına inanmak isteyesim gelmedi.

## Tanklar ve Knightlar

Ortaçağın atlı-zırhlı ağır piyadeleri şövalyelerin modern savaş alanlarındaki denkleri olan Tankları yönetmeyi daima çok ilginç bulmuşumdur. Clancy'nin, ağırlıklı olarak tankların başrolünde olduğu bir savaş oyunu yayınlattığını duyduğumda, orijinal oyun görmüş kopya oyun mağduru gibi atlamıştım oyuna, ama gelin görün kiiir...


Hava araçları çok önemli, iyi kullanın. Gerektiğinde hayat kurtarabilirler.

Force 21, modern savaş alanlarındaki tüm enstrümanları, propagandayı, istihbaratı, mayın ve siper gibi lojistik materyalleri, hava desteği gibi artık olmaması düşünülemez hale gelen modern savaş taktiklerini bünyesinde bulundurmakla övünen bir Real Time strateji. Yapım aşamasında Amerikan ordusundan emekli general Frederick Franks'in desteğini alan oyunun, gerçeğe yakınlığı bakımından Rainbow Six'ten aşağı kalmayacağı düşünülüyordu.


Savaş alanı heyecanlı görünüyor. Yanlış anlamayın, sadece öyle görünüyor.

## Hikayeler

2015 yılında, saldırgan Çin, Kazakistan'ı istila etmeye karar verir. Çin devlet başkanı halkının karşısına çıkıp der ki, "Çan çin çun, çang tiki çung tiku çun çun çun!" (Ne anlama geldiğini bilmiyorum..)

Üçüncü dünya savaşının çıkma tehlikesinin kapıyı çaldığı bu ortamda, kapının açılıp açılmaması ise tamammen sizin oyunu nasıl oynadığınıza ve 30 görev boyunca elde ettiğiniz başarıya bağlı olacaktır. Ama emin olun, bu oyunu 30 görev boyunca oynamak istemeyeceksiniz.

Gerçi kolay bir arabirime sahip olan oyunda, tanklardan helikopterlere, öncü birliklerden hava desteklerine kadar pek çok birliği komutanız altında bulacaksınız. Her Platoon'un dört beş birimden oluştuğu oyun düzeninde, oyuncunun komutasındaki beş altı Platoon'u



Gruplandırma büyük kolaylık. Bir de istediğim yere gitmeyi akıl edebilselerl!!

kolayca yönetebilmesi için çaba sarfedildiği açıkça görülebiliyor, çünkü tek yapmanız gereken, seçtiğiniz birliğe tıklayıp gideceği yere veya saldıracağı hedefe ikinci bir tık yapmanız. Ama bu kadarı da olsun artık dii mi, bu gün hangi Real Time stratejide bu özellik yok ki...

Oyunun tüm pozitif özelliklerini saydıktan sonra gelelim negatif yönlere... Detaylı grafikler ve etkileyici görüntülerle savaş alanlarının ihtişamını bilgisayarınızda yaşamayı umut ederken karşınıza düşük poligonlu, detaylara yeterince özen gösterilmemiş tanklardan, paletli araçlardan oluşan bir ordu çıkıveriyor. Sevgili Tom soruyorum sana nerde bu tankların sürücü pencereleri, giriş çıkış kapakları. Askerler içeriye ışınlanıyor mu yoksa.. Umarım bu hata benim 3D kartımın yetersizliğinden kaynaklanan bir durumdur, çünkü Clancy bizı onca bol detaylı romanla, detay görmeye alıştırmışken karşımıza böyle baştan savma grafiklerle çıkmasına tahammül edemiyoruz. Üstelik artık oyun teknolojisi bu ayrıntıları yakalayabilecek teknolojiye de sahip.. Kusura bakma Tom ama sen alıştırdın bir kere, şimdi kudurmuştan beteriz...

Oynanış konusuna hiç gelmek istemiyorum. Çünkü ne diyeceğimi bilemiyorum. Tamam oyuna çok saldırdım, ama yine de kendini oynattıran birkaç ilginç görevi var. Oyun dizaynındaki berbat hatalar gözünüze batmaya başlayana kadar oynanması zevk verebilen bir yapım Force 21, ama savaş alanında en hayati unsurlardan bir olan pozisyon alma konusunda üç yaşındaki yeğenimin bile çok daha iyi bir programlama yapabileceğini söylersem sanırım kimse bu oyunun yüzüne bile bakmaz...

Elinizde bir tank bölüğü olduğunu düşünün ve binalardan ağaçlardan veya tepelerden oluşan korunaklı bir bölgenin içindeyken, açıktan gelen düşman tanklarını farkettiğinizi hayal edin. Elbette bu durumda düşmanın halinin içler acısı olması gerekirken, tank savaşının en önemli taktiklerinden olan Low Hull pozisyonu almanın imkansız olması, yani bir tepenin ucundan sadece tankın namlusunu çıkartıp düşmanın ateşinden tankın gövdesini koruyarak ateş etme taktiğinin bu oyunda işlemediğini görerek çıldırabilirsiniz. Çünkü oyun mükemmel gerçekçilik iddiaları ile karşımıza çıkmıştı. Mükemmel gerçekçilik?

Binaların yakınında hareket ederken de tanklarınızı ehliyetli tank pilotlarının değil de, o gün yorgun olduğu için işe gelmeyip gizlice orta okula giden çocuğunu işe gönderen üçkağıtçı tank pilotlarına sahip olduğunuzu düşünüp çıldırabiliyorsunuz, çünkü tanklar köşelerden dönemiyor, birkaç tane tanka aynı anda bir yere gitme emri verdiğinizde, hayatlarında hiç birlikte bir yere gitmemişler gibi birbirlerine girip kilitleniyorlar. Bu olumsuzlukların, çatışmanın en ateşli anında da tekrar ettiğini düşünürseniz, oyundan neden ölümüne sıkıldığımı anlar, bana hak verirsiniz sanırım.

### *Rogue Spear geliyor neyse ki*

(Geldi diyom sana, alooo, kime söylüyorum? - BLX) İstihbarat dünyası ile yatıp kalkan sevgili Tom (Clancy) bu yazıdan sonra eminim CIA'daki birkaç eski dostunu peşime takacaktır, hiç şüphe etmiyorum...

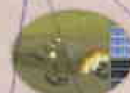
Ama şunu da belirtmeden yazıyı bitirmek istemiyorum. Red Storm bir kötü oyunla gözden düşecek bir şirket değil. Gelmesini beklediğimiz Rogue Spear bile aylarca oynanabilecek yeni bir bağımlılık olabilir. Clancy gibi, yüksek yaratıcı kapasiteye sahip bir sanatçının başında bulunduğu bir şirketten daima şaşırtıcı süprizler beklemek hiç de abartı olmayacaktır.. (Püff. Sanırım paçayı yırttık...)

Neyse lafı uzatmadan son noktayı koyacağım, çünkü bu oyunu oynamak beni fazlasıyla kastı, yazısını da fazla uzatmak istemiyorum..Uzak durun. O kadar.

***Cem Şancı***









Gruplandırmanın kabusa dönüştüğü an!

**Alternatif**

| | | |
|---|---|---|
| Spearhead | Kasım 98 | 6/10 |
| Battlzone | Haziran 98 | 6/10 |
| Walzone 2100 | Haziran 99 | 8/10 |

## Force 21

7

**Minimum**
P200 - 32 MB

**Önerilen**
PII 350 - 64MB

**3D Hızlandırıcı**
3D: D3D, Glide

**Multiplay**
Var

**PSX Versiyonu**
Yok (ne gerek var?)

BİLGİ İÇİN www.redstorm.com
YAPIM Red Storm Entertainment
DAĞITIM Red Storm Entertainment

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 6 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 7 |

Hit LEVEL

# Homeworld

## Real Time Stratejilerin geleceğine hoş geldiniz

Dune 2'den bu yana Real Time Stratejilere yeni bir soluk getirme çabaları genellikle başarısızlıkla sonuçlandı. Belki yüz, belki de daha fazla RTS, Dune 2'nin başlattığı yeni bir oyun türünden faydalanmak için çabaladı, maalesef yüzde doksanından fazlası bunu başaramadı. Geriye dönüp de RTS türünün ortaya çıktığı beş yıla şöyle bir bakıyorum da, gerçekten oynamaya değer, harcadığınız zamana rahmet okutacak kalitede çok az oyun çıktı bu türden. Bunların arasında bana göre Command & Conquer (birincisi), Starcraft ve herkesin anlamsız bir biçimde görmezden geldiği Dark Reign haricinde pek az oyun elle tutulur kalitedeydi. Tabii bunların haricinde başarıyı yakalayan oyunlar da olmadı değil, Total Annihilation neredeyse 400'e yakın farklı birim üretmenize izin vererek ve mükemmel kaynak yönetimi ile kendini gösterdi, ama birim sayısı abartılınca ortaya çıkan karmaşa ve savaşların düzensizliği yüzünden kısa sürede unutuldu. Warzone 2100 üç boyutlu grafikleri, gerçekten iyi yaratılmış rütbe sistemi ve bir sonraki bölüme aktarılan birim ve üsleri ile başarıyı yakaladı, ama atmosfer yoktu. Birçok RTS üç boyutlu grafikleri ile öne çıkmaya çalıştı, ama gerçekte iki boyutlu bir düzlem üzerine oraya buraya koşuşturan bildik birimlerden başka yeni bir şey yoktu.

### Orada, bir gezegen var uzakta...

Gelgelelim iki yıl kadar önce Relic Entertainment'ın hazırlamaya başladığını duyurduğu Homeworld, gerçekten de türde çığır açacak radikal değişikliklere sahip gibiydi. Bir kere, savaş ortamı sadece birimlerin grafikleri açısından değil, gerçekten de üç boyutlu çünkü savaş alanınız uzayın ta kendisi olacaktı. Konu ve atmosferin elle tutulur düzeyde yoğun işlenecek ve oyuncuları oturdukları koltuktan koparıp, uzayın unutulmuş bir köşesinde gerçekten yaşamları için mücadele ediyormuş hissi yaratacaktı. Ve bunu, mükemmel denilebilecek kolay bir kullanıma sahip arabirim ile, birkaç tıklama ile gerçekleştirmenize izin verecekti. Bunları daha önce birçok sefer duymuştuk, doğal olarak birçoğumuz "önce oyunu yapın, sonra konuşursunuz" oldu. Ama ilk grafikleri ve sevirlik demoları ortada dolanmaya başladığında bile akmakta olan salyalarımıza da hakim olamamıştık. Veee iki ay önce ülkemize gelen beta kopyasından sonra nihayet tam sürümün kopyası geldi de beklediğimize değip değmediğini anlayabildik. Peki bekleyişimize gerçekten değdi mi? Size şöyle cevap vereyim: Half Life First Person Shooter'lar için ne yaptıysa, Homeworld de Real Time Stratejilerde aynı şeyi yapacak. Kendimi anlatabildim mi?

Uzak bir geçmişte, çok çok uzak bir galakside başlıyor Homeworld. Yaşadıkları gezegenin bir köşesindeki çölde 2000 yıllık geçmişe sahip dev bir uzay gemisinin enkazı bulunur. Bu gezegenin sakinleri, gemiyi bulduklarında değil ama geminin merkezindeki tek bir kara taşın üzerindeki tek bir kelimeyi gördüklerinde, bütün gezegenin tarihi boyunca yaşanmış bir çok yaşanmış Hiigara, onların dininde bulunan ve sadece bir efsane olarak kabul ettikleri, esas ait oldukları gezegenin ismidir. Bunun üzerine gezegen çapında bir çalışma başlar, gemiden elde edilen teknolojiler hiper uzay atlamasını keşfetmelerini, böylece galaksinin uzak köşelerine saniyeler içinde ulaşabilmelerini sağlayacaktır. Dev boyutta bir ana gemi yapılır, ve milyonlarca insan cryogenic uykuya yatırılıp yüklenir. 4000 yıldır üzerinde yaşadıkları Kharak'ın kalan son değerli kaynakları da bu ana geminin yapımı için harcanmıştır. Ve 150 yıllık bir çalışmanın sonunda ana gemi tamamlanır, hiper uzay atlayışı motorlarının ilk denemesi yapılacak ve başarılı olunursa Hiigara'ya doğru sürecek olan uzun yolculuk başlayacaktır.

Eh tabii bu yolculuk sırasında sizi rahat bırakacaklarını zannediyorsanız cooook yanılıyorsunuz. Sizi Kharak'a hapseden her kimse, Hiigara'ya dönmenizi çok fena şekilde istememektedir. Bununla birlikte galaksinin balta girmemiş nebulalarından geçerken sizi ne gibi tehlikelerin beklediğini de bilemezsiniz. Ama ne olursa olsun, artık Kharak'a dönemezsiniz. Tek kurtuluşunuz, artık hayatınızın yegane amacı olan Hiigara.

### ...Görmesek de, Görmesek de...

Eh, yüce amaç, kurtuluş edebiyatıyla sizleri gaza getirdikten sonra oynanışa gelelim. Açıkçası şok oldum. İki boyutlu bir düzlemde oynanan birçok oyunun Homeworld'den daha anlaşılmaz bir arabirime sahip olduğunu ve "bir oyunu nasıl oynanamaz kılabilirsiniz" adlı bir kitabın konusu olabilecek derecede karmaşık kontrollere sahip olduğunu gördüm. Homeworld ise sadece üç boyutta geçmesiyle değil kontrollere getirdiği yeniliklerle de bir dönüm noktası. Bir kere üçüncü boyutta hareket etmek çok kolay. Bir grup gemiyi seçip M tuşuna bastıktan sonra çıkan hareket düzleminde istediğiniz yere işaretleyip oraya ilerliyorsunuz. Üçüncü boyutta hareket etmek için SHIFT'e basılı tutup ilerleyeceğiniz düzlemi belirlemeniz yeterli. Gruplama ise başlı başına bir düşünce sistemi. Bütün RTS'lerde birimlerin gruplanabildiğini, ama düşman birimlerin gruplanabilmesi çığır açacak kadar yeni, ve daha önce neden düşünülmedi












diye akıl oynattıracak kadar da basit bir teknik. Örnekle açıklayayım. 15 gemiden oluşan saldırı filonuzla, 10 gemiden oluşan düşmana saldırırken CTRL tuşuna basılı tutup düşmanları kare içine alırsanız bütün düşman araçları, gemileriniz tarafından eşit bir şekilde paylaşılıyor ve hepsine aynı anda ateş açıyorlar. Bu, şimdiye kadar birçok RTS'de her düşmanın üzerine tek tek tıklayarak beyin travması geçirenler için müthiş bir buluş. Ayrıca, saldırı ve savunma taktikleri arasında geçiş, değişik uçuş formasyonları arasındaki seçimler de müthiş kolay kılınmış ve gerçekten işe yarıyorlar. Defansif yaklaşıma ayarladığınız bir grup geminiz düşmana ilk geçişte mümkün olduğunca mermi sıkacak, güvenli bir mesafeye kadar açılacak ve geri dönüp ikinci sortiye gireceklerdir. Saldırı modunda ise tek geçişte mümkün olan bütün hedeflere ateş açacaklar.

Üretimde yaşayacağınız en büyük güzellik ise, farklı birimlerin birbirinden bağımsız olarak aynı anda üretilebilmeleri. Böylece tek bir Scout yapmak için koskoca Destoryer'in yapımının bitmesini beklemek zorunda kalmıyorsunuz. Tabii üretimi kısıtlayan en büyük etken, kaynakların yetersizliği. Özellikle ilk birkaç bölüm boyunca düşmanın nasıl bir güce sahip olduğunu ve ne yapacağını anlayana kadar ürettiğiniz büyük miktardaki gemiler peynir ekmek gibi harcanacaktır. Bir bölümde topladığınız kaynakların bir sonraki bölümde de elinizde kaldığını düşünürsek, hangi gemiden ne kadar yapmak gerektiğini iyi bilmek Homeworld'de başarıya ulaşmanın en büyük sırrı.

## ...Diyemiyoruz Tabii, Elimiz Mahkum, Gideceğiz

Bir oyunu gerçekten sevip sevmediğimi, o oyundaki en ince hataları bile bulup ortaya çıkartmamdan anlayabilirsiniz. Bir oyunu sevmemişsem zaten bununla uğraşmam, bir kenara fırlatır atarım, ama sevdiğim ve vaktimi verdiğim bir oyunun da mükemmel olmasını isterim. İşte bu yüzden Homeworld'de gördüğüm birkaç müthiş dizayn aksaklığından söz etmek istiyorum. Peşin peşin söyliyeyim, az sonra okuyacaklarınız ne kadar acımasız olsa da bu oyunun kötü olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor.

Öncelikle, oyunda yönetebileceğiniz iki farklı ırk var. Kushan'lar ve Taiidan'lar olmak üzere bu iki ırkın senaryoları arasında zerre kadar fark yok. Yani, Kushan'ları da, Taiidan'ları da oynasanız senaryo gelişimi, bölüm içinde gerçekleşen sürprizler birbirinin tamamen aynısı. Sadece iki ırkın da gemilerinin birbirinden farklı görünüşte ve güçte olması sebebiyle belli stratejik farklılıklar ön plana çıkıyor ama oyunu bir ırkla bitirdikten sonra ana senaryoyu tekrar oynamak istemeyeceksiniz. Zaten kısa sürede tüketilen bir oyunda bu büyük bir yanlış bence.

Oyunda toplam 16 bölüm var. Bu yazıyı yazdığım sırada ben onuncu bölüme gelmiştim ve bir SuperNova'dan kurtulmanın yollarını arıyordum. Ama bu noktaya ulaşmam, açıkçası, çok da fazla zamanımı almadı. En fazla 12 saatlik bir oynanıştan sonra, 10 bölümü arkamda bıraktığımı ve oyunun çok yakında biteceğini farkettim, takdir edersiniz ki bu da oldukça canımı sıktı. Üstelik zaten tek senaryolu ve kısa bir oyunun bazı bölümlerinin saçma sapan amaçlar peşinde koşarak harcanması ise iyice moralimi bozdu (bakınız, tek yaptığınızın ana geminin üzerine gelen meteorları patlatmak olduğu bölüm). Çok kötü çoook.

Ve üçüncü büyük hata. Oyunda araştırma ve ticaret gibi bir RTS'nin derinliğini büyük ölçüde arttıracak kapasitede yaklaşımlar var. Ama maalesef (büyük bir maalesef) bunlar tamamen bir makyaj olmaktan öteye gidemiyor. Birçok (daha sığ ve kötü olan) strateji oyunuda araştırma ve ticaret oyunda büyük rol oynamasına rağmen, nedense bu öğeler Homeworld gibi kesinlikle mükemmel olmasını ümid ettiğim bir oyunda, olsa da olur, olmasa da mantığıyla kullanılmış. Araştırma var, ama mesela herhangi bir gemi upgrade'inden feragat edip istediğiniz yönde bir araştırma stratejisi belirlemek şansına sahip değilsiniz. Her bölümde Research Departmanınız size çıkıp "bak şimdi, süper bir olay geliştirdik, hemen araştırmak istiyoruz" diyor, siz de Research menüsünde "iyi araştırın diyorsunuz". Ne bir araştırma hiyerarşisi var, ne de "acaba bunu araştırmama değecek mi" gibi bir düşünce. Ayrıca, bir şeyi araştırmak için herhangi bir harcama da yapmıyorsunuz, birkaç dakika bekliyorsunuz o kadar. Ticaret olayı ise tamamen bir hezimet. İki üç bölümde bir karşınıza çıkan Bentusian gemisi size sadece bir "sayıyla 1" seçenek sunup, "sana uzayın derinliklerinden şöyle şöyle bir teknoloji getirdik, istersen alma" diyorlar. Gerçekten de, yiyorsa almayın çünküsenaryo gereği her teknoloijik gelişme kırıntısına muhtaçsınız. Yani, uzun lafın kısası, araştırma ve ticaret öğeleri oyunun stratejik değerine zerre kadar bir şey katmıyor.




**Homeworld'ü bu kadar kötüledim, ama...**



## Alternatif

Bilmem yazıdan anlayabildiniz mi ama, Homeworld yeni bir oyun türünün başlangıcı. O yüzden alternatif olmaması da çok doğal (bak bunu iyi akıl ettim, bu kutuyu nasıl dolduracağımı düşünüyordum iki saattir)

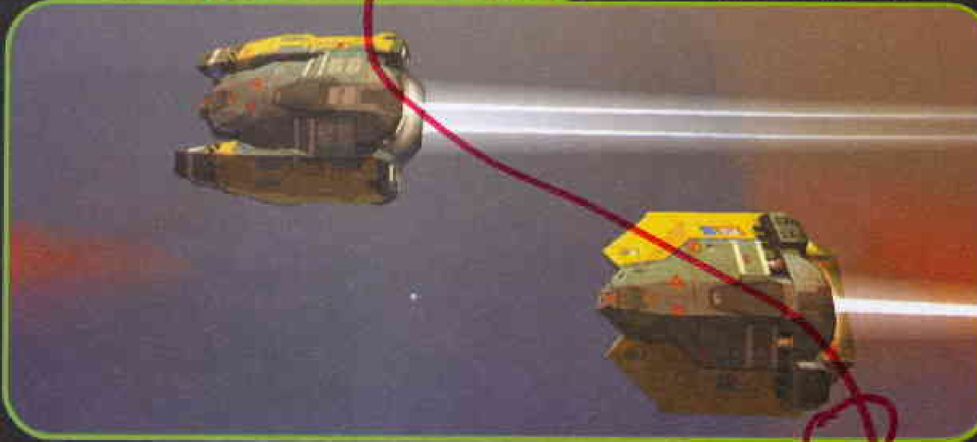
E tabii, bir de olayın aması var. Yukarıda saydığım müthiş hataları görmezden gelebilirseniz, oyun mükemmel. Yapay zeka müthiş. Gerçi yapay zeka kendini büyük ölçüde Skirmish modunda oynarken gösteriyor, çünkü senaryoda herşey bir film gibi düşünüldüğünden siz belli bir şeyi yapana kadar, bilgisayar da bekliyor. Siz beklenen hareketi yaptığınızda ise, o da senaryo gereği üzerine düşen "rolü oynuyor" (bunu da oyunun kötü yönleri listesine kaydettik). Ama oyunda bir strateji oyunundan beklemediğim düzeyde zevk aldım. Bir kere öyle bir atmosfer var ki, dimağınız durur. Bir oyunun oyuncuya gerçek duyguları yaşatması çok zordur. Mesela, Sanitarium'da küçük kızın ölüm sahnesinde gözümden bir damla yaş geldi. Half Life'da her köşeyi dönmeden önce durup iki kez düşündüm. Yarım saatlik Alien vs. Predator seansından sonra paranoya geliştirdim. Homeworld'de ise bu duyguların birçoğunu aynı anda yaşadım. Karşınızdaki gücün ne olduğunu bilmemenin getirdiği merak, o gücün gezegeninizi ve







uykudaki milyonlarca insanınızı rutin bir askeri operasyon çerçevesinde yokettiğini gördüğümde, gerçek anlamda nefret (belki de Taiidan'larla hiç oynamamın sebebi de budur), dev bir uzay gemisi ana gemimin karşısında peydahlandığında ise korkunun ta kendisini yaşadım. Ve Kushan'ların ana gemisi ile bütünleştim. Bu gemi şekil ve ses itibariyle şimdiye kadar gördüğünüz bütün gemilerden daha çok layık "Ana Gemi" sıfatına. Nedenini anlayamadım ama Homeworld'ün oyuncuyla duygusal bağ sağlayabildiği tartışmasız bir gerçek. Bunu da oyun için grafik motoruyla akıllıca hazırlanmış filmler ve müzikler sağlıyor. Özellikle müziklere dikkatinizi çekicem. Ana gemi kurulum iskelesinden ayrıldığı sırada çalan Platoon'un o unutulmaz müziğinden, ilk saldırıya uğradığınız duyduğunuz Arap temalı müziğe kadar herşey mükemmel. Sesler harika, grafiklere ise tek kelime edemem. Koca bir filoyu yönetirken de, tek bir avcıyı kontrol ederken de grafik detayı herkesi hayrete düşürecek kadar sağlam. Yalnız grafiklerde anlaşılmaz bir bug var ki, o da oyunun birden Software moda dönmesi. Ama bunu eksi olarak saysam mı bilemiyorum çünkü oyunun grafik motoru o kadar iyi ki, uzun süredir Software modunda oynadığımı anladığımda, Hardware arasındaki tek farkın gemi grafiklerinin hafifçe piksellenmesi olduğunu gördüm. Kesinlikle müthiş. Ve ister inanın, ister inanmayın Homeworld 1 MB ekran kartı olan bir Pentium 150'de bile çalışıyor. Tabii daha hızlı olursa iyi olur ama, bu bana oyun programcıların gerçekten istediklerinde ne kadar titiz bir çalışma çıkartabileceklerini ve yeterli zamana sahip olduklarında oyunun kodunu nasıl geliştirebileceklerini hatırlattı.



### ...Bağıra Çağıra, Koşun, Alın.

Daha devam edebilirim, çünkü Homeworld hakkındaki en ince detay için bir sayfa yazı yazabilecek kadar doluyum. Ama yerim kısıtlı, umarım önümüzdeki ay yazmayı planladığım Single Player Guide'da oyundan biraz daha bahsedebilirim, ama ondan önce umarım Relic Entertainment Homeworld'e ek görev paketleri hazırlamakla meşguldür. Bu beni kesmedi çünkü.

**Sinan Akkol**
**Sakkol@level.com.tr**

## Homeworld

LEVEL 9

Minimum: P133, 16 MB Ram
Önerilen: P266, 64 MB Ram, 3 D
3D Hızlandırıcı: D3D
Multiplay: Var (Çok İyi)
PSX Versiyonu: Yok

BİLGİ İÇİN www.sierrastudios.com
YAPIM Relic
DAĞITIM Sierra

| | |
|---|---|
| Grafik | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Ses/Müzik | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Atmosfer | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Zorluk | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| GENEL | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

# NBA Drive 2000

- "Pota nizami olsa ben bu potaya basarım"
- "Zor basarsın!"

NBA INSIDE DRIVE 2000

Bir zamanlar Ülker'de Pete Williams diye bir adam vardı. Bu herif özellikle Orhun'dan aldığı asistlerle basketbol sahalarında yapılabilecek tüm maymunlukları yapardı. O zamanlar herkes Türkiye'nin en başarılı takımı olan Efes Pilsen'i tutarken, ben sırf bu adamları izlemek zevkli diye Ülkerspor taraftarı olmuştum. O zamanlar NBA Live 96 oyununda falan Ülkerspor, Efes Pilsen fantezileri yapardık. Zevkli ancak zor olurdu, çünkü Abdul el Tahaf isimli bir şahsı Harun Erdenay diye hayal edip onun oynadığı gibi oynatmaya çalışmak hayli yetenek isteyen bir işti. Eh bir ileri zekalı adam Avrupa liglerini kapsayan oynanabilir düzeyde bir basketbol oyunu yapmazsa, bu tür salaklıkların vukuu bulması kaçınılmazdı (Buna daha sonra değineceğim).









Elimizde yine bir NBA ligi içerikli oyun var. NBA özel bir yapılanma olduğu için, parayı veren herkes tüm isim haklarını alabiliyor. Bu yüzden, tüm NBA takım, şahıs, saha vs. gerçeği gibi oyuna aktarılmış. Geçen ay incelediğim Microsoft Football 2000'de Fifa'ya bağlı tüm takımların isim kullanım hakları, Fifa'nın resmi enternasyonal bir yapılanma olmasından dolayı sadece Ea Sports'a satılmış ve belirlenen süre içinde sadece onların kullanımlarına sunulmuştur. Bundan dolayıdır ki, Microsoft'un futbol oyununda gerçeğe uygun olan sadece reklam panolarıdır. Neyse ki oyun çok kötü değildi de kendisini kurtarmayı başardı.

Bu bakımdan NBA Drive 2000 olayı kurtarıyor ve en azından sadece NBA'in popülaritesini taşıması nedeniyle bile ilgi çekmeyi başarıyor. Kendisinden 1 yıl önce piyasaya çıkmış olan NBA Live 99'a artı olarak pek bir özellik sahibi olmayan, hatta eksikleri olan bir oyun. Grafik ve oynanım sistemi farklı olmasına rağmen, tıpkı MS Football 2000 ile Fifa99 arasındaki çeşitli benzerlikler gibi bu iki NBA arasında da şaşılacak benzerlikler var.

EA Sports'un NBA Live 2000'de uygulayacağını duyurduğu çeşitli özellikleri Microsoft hemen tatbik etmiş ve NBA Live 2000'e rakip olmaya çalışacağının sinyallerini vermiş. Tabii daha o oyunun 99 versiyonu ile kapışamayacak durumdayken bunu nasıl becerecek göreceğiz.




## *Beyin vermek, karpuz atış, huk atış ve eley hup!*

Oyunun grafikleri açısından MS Football 2000'i oynayanlar pek yabancılık çekmeyecekler. Çünkü grafik motorları neredeyse aynı. Oyuncuların hareket yapıları, gölgeler, ışıklar vb. hemen dikkat çekiyor. Ancak Motion Capture özelliği kullanılmamış olduğu için, oyuncuların hareketlerinde gözle görülür kazmalıklar var.

Gerçi Motion Capture ile yapılmış NBA Live'i görmesek belki göze batmayacaklar, ancak şu haliyle zaten rakip olacak düzeyde değiller. Bundan başka, grafiklerin aydınlık olması ve objelerin aralarındaki mesafeleri dar tutmaları sayesinde, sıcak bir atmosfer yaratmayı başarmışlar. NBA Live 99'da bu olaya dikkat edilmemiş ve oynayanın sanki sadece 10 adam ve 1 top ile etkileşimi varmış gibi bir durum yaratılmıştı. Bu yüzden de oyun bir süre sonra monotonlaşıyordu.

Oyun stratejileri bölümü şu zamana kadar yapılmış en iyilerden. Şöyle ki oyuncular oyun içinde sizin kurduğunuz tüm oyun planlarına birebir uyuyorlar. Pick and Roll, Five Out gibi birçok oyun taktiğini uygulayabiliyorsunuz. Eğer sadece Arcade oynayarak zaman geçirmek istemiyorsanız ve biraz da basketboldan anlıyorsanız, stratejiler bölümüne mutlaka bir göz atın. Bu işe bir kendinizi kaptırdınız mı maç öncesi ve Time Out'larda iyiden iyiye taktik olayına giriyorsunuz. Benim kendi adıma NBA Drive 2000'de en tutarlı




bulduğum ve beğendiğim bölüm bu oldu.

Oyun içi oynanıma baktığımızda, şutların isabet oranlarının daha önce ayarladığınız zorluk derecesine göre değiştiğini görüyoruz. Ancak daha önceki oyunların aksine, bu sefer sadece sizin değil, rakibinizin de şut isabet oranları sizinle hemen hemen aynı oranda düşüyor. Mesela en zor modda oynadığınızda, adamınız isterse oyunun en iyi şutörü olsun, tamamen boş olmadıkça ve şut zamanlamasına tamamen riayet etmediği sürece pek az şut sokabiliyor. Bu da oyun içi gerçekçiliği adına hoş bir olay.

Seslere gelince, tıpkı MS'in futbol oyununda da olduğu gibi müzikleri fena sayılmaz. Ancak oyunu belli bir zaman oynadıktan sonra müzikler az olduğu için size sıkıntı vermeye başlıyor. EA Sports'un oyunlarında kullandıkları müzikleri düşünürsek (Fat Boy Slim, Junkie XL, Blur, ATB,...), MS Football 2000 müzik yönünden hayli zayıf. Oyunun ses efektleri ve maç yorumları güzel denebilecek düzeyde. Oyun yorumcusu size oyunun gerekli yerlerinde o an yaşanması olası duyguları yeterli düzeyde aksettirebiliyor. Her ne kadar oyunun bu özelliği yeterince iyi değilse de, en azından göze batmayacak kadar iyi. Kimi elemanlar beğenmese de, en azından oyunun atmosferine girmenizi sağlıyor.

Daha önce de bahsettiğim, Ea Sports'un NBA Live 2000'de uygulayacağını duyurduğu birçok özelliği Microsoft bu oyuna tatbik etmiş. Mesela eskisinden daha aktif Practice modunda sokak basketbolu tarzında maçlar yapabiliyorsunuz ki, bu da hayli eğlenceli oluyor. Herhalde 2000 serisi oyunu olarak EA'in arkasında kalmak istememişler. Ancak bu tip özellikleri taklit etmek sadece NBA Live serisinin gölgesinde kalmalarını sağlamış. Bu Practice bölümünde NBA 99'un aksine paslaşabilme yeteneğinizi de geliştirme şansınız olduğu için, bu tip oyun stilini tanımayan oyuncular için hayli yararlı bir bölüm.

## Güzel aslında, beğendim

MS NBA Drive 2000'i belki de ayakta tutan en önemli unsur oynanabilirliktir. Şöyle ki 14 tuşla oynanan NBA Live 99'a bir oyuncunun alışma dönemi 10 maç ise, NBA Drive'da bu ortalama 3 maçtır. Tabii bu oyuncudan oyuncuya değişir ama, tuş sayısı ve oyun içi hareket kombinasyonları göz önüne alındığında durum az çok böyle.

Zaten ilk başta mutlaka Practice olayına girmelisiniz, çünkü oynanım biçimi az çok NBA Live kaynaklı olsa da, tıpkı MS International Football'daki gibi sadece farklı görünsün diye değiştirilmiş özellikler mevcut. Pivot, Drive gibi oyun içi taktik tuşları gibi sıkça kullanacağınız tuşları tanımalısınız. Trading olayı neredeyse NBA Live ile aynı biçimde tasarlanmış, adam veriyorsun, adam alıyorsun, yeni bir şey yok.

Microsoft'un yapılmamışı yapmak gibi bir alışkanlığı olduğu için, seri başlangıcı olarak çıkarttığı iki oyundan da içerik bakımından yenilikler beklerdim. Örneğin MS International Football 2000'de sadece Güney Amerika liglerini işleyebilirdi. Böylelikle direkt federasyon ile anlaşacağından, oyuncu isimleri de gerçek olur ve daha kaliteli ve oynanabilir bir oyun çıkartmış olurlardı. Avrupa liglerinin işlendiği bir oyun yapmayı akıl etseler, artık sıkıcı olmaya başlayan NBA ligine hem bir bir alternatif getirmiş olurlardı hem de NBA'den daha nitelikli bir lig serisinin kapısını açmış olurlardı. Tahmin ediyorum, Avrupa'da gelişen basketbolu yine ilk Ea Sports fark edecek ve Avrupa Basketbol Ligleri oyunu yapacak. Bundan sonra diğer programcı şirketler uyanacak ve Avrupa Ligi içerikli oyunlar çıkacak. EArts'ın teknoloji ve fikir geliştirme ekibi gerçekten çok iyi. Bu bakımdan EA hep bir adım önde.

Bu bağlamda geçen ay incelediğim NBA Drive 2000 ile aynı teknolojinin kullanılmış olduğu MS Football 2000 gibi, bu oyun da yetersiz. Şöyle ki, adamlar oturup yeni fikirler üretmektense, zaten var olan fikirlerin üzerinde çalışıp onlara makyaj yapmakla uğraşmışlar. Belki bu yolla seri olarak devam edeceği belli olan bu oyunlarla belli bir başarı elde edebilirler, ama kesinlikle oyuncuların ilk tercihi olamazlar.

NBA Live 2000 elinize geçene kadar sizi oyalayabilecek ve fazla bir yenilik ihtiva etmeyen, güzel bir oyun.

**Stalker**

### Alternatif

NBA Live Şubat 99 9/10
NBA Live 98 Ocak 98 4.5/5








## NBA Drive 2000

7

| | |
|---|---|
| Minimum | P166 32 Ram |
| Önerilen | P233 32 Ram |
| 3D Hızlandırıcı | D3D |
| Multiplay | Var |
| PSX Versiyonu | Çıkacak |

BİLGİ İÇİN www.microsoft.com
YAPIM Microsoft
DAĞITIM Microsoft

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Ses/Müzik | 6 |
| Atmosfer | 7 |
| Zorluk | 7 |
| GENEL | 7 |

Hit LEVEL

# SEVEN KINGDOMS 2: The Frythan Wars

**Siz Age of Empires 2'yi bekleye durun, neredeyse AoE 1 kadar güzel bir başka oyun gözlerinizin önünden kayıp gidiyor. Neredeyse onun kadar, ama asla onun kadar değil. Neden? Nedenleri bu yazıda, okuyun boşuna yazmadık herhalde:**



Trevor Chan'ın ortaçağ zamanlarında geçen şirin mi şirin, küçük bir Real Time stratejisi vardı bir yıl kadar önce. Seven Kingdoms isimli bu oyun yabancı basın tarafından yere göğe sığdırılamazken, tarafımdan bir kenara atılıp ilgilenilmemişti. Sebepleri tartışılır, belki grafiklerin fazla Warcraft özentisi olduğunu düşünmem, belki kainatın en salak ve başarısız firması I-Magic tarafından piyasaya sürülmüş olması (iflas edip kapandıklarında ne kadar sevindim bilemezsiniz), belki de öğle yemeğinde yediklerimin midemi bozmuş olmasıydı oyundan ilk görüşte nefret etmemin sebebi. Eğer siz de benim gibi bu oyunu atladıysanız, işte size fırsat mahiyetinde Seven Kingdoms 2.

The Frythan Wars, tamamen ilk oyunun mantığının üzerine kurulmuş. İlk oyunla arasında ne gibi farklılıklar olduğunu öğrenme çabalarım sırasında, ilk oyunu bağrına basıp oynamış olan sevgili anti-feminist yazarımız Cem "Abi, ilk oyunla oynanış olarak tek farkı casusların askeri binalara sızmak için de kullanılabilmesi benim gördüğüm kadarıynan; bu arada, kahrolsun baskıcı kadın zihniyeti!" dedi ve hızla kaçtı. Hiç merak etmeyin, eninde sonunda geri dönecek. Evet oynanış olarak çok az farklılık var, ama ilk oyundaki bütün eksiklikler düzeltilmiş. Başarılı olmak için sadece askeriyeye bağımlı değilsiniz; ekonomi, casusluk ve diplomasi yoluyla da düşmanlarınızı dize getirebilirsiniz. Yani birçok oyunda bulunmayan bir denge unsuru mevcut. Hatta bu yönden Age of Empires'ı kat kat aşıyor diyebilirim, çünkü AoE'de teknolojik ve diplomatik bütün atraksiyonlar düşmandan bir şekilde daha üstün hale gelmekte kullanılan araçlardı, sonuçta bütün askerleri toplayıp "Allah Allah" nidalarıyla dalmak gerekiyordu. Seven Kingdoms 2'de ise bütün bir krallığı ekonomik yönden ezip sonra da o krallığı alabilir, düşmanın kalbine yolladığınız askeri casusun güvenilen bir komutan olup bir kalenin başına geçtiğini pis pis sırıtarak görebilir ve kaleyi içindeki bütün bir orduyla birlikte kendi tarafınıza geçirebilirsiniz. Seven Kingdoms 2, şimdiye kadar hiçbir Real Time stratejide görmediğim kadar çeşitli yollar sunuyor başarıya doğru.



### *Frythan, Frythan... O ne be?*

Tabii oyunumuzun bir de konusu var, ama oyunun akışında çok büyük önem arz etmiyor. Efendim, şimdi kendi halinde birbirlerini yemekle meşgul olan birçok krallık vardır dünyada (Çinliler, Japonlar, Moğollar,Vikingler vs.) Bunlar birbirlerini dürümlemekle meşgulken, birden üzerinde yaşadıkları topraklarda Frythan denilen, hiçbir yaşam biçimine saygısı olmayan tuhaf yaratıklar peydahlanır ve bütün krallıkların başına bela olurlar. Bütün insanları öldürür, öldürmediklerini de köle ederler. Ve oyunumuzun konusu da buradan çıkar, bu pis/adi yaratıklara karşı birleşmeyi akıl edemeyecek kadar denyo olan insanlar, hem birbirlerini yemeye devam ederler hem de Frythan'larla savaşırlar. Olay bundan ibarettir, çok da ilginç değildir kanımca.

Oyunda yönetebileceğiniz on iki farklı insan krallığı, altı tane de Frythan ırkı var. Şimdi "OHA! On sekiz farklı ırk!" derken ağzınızdan akan salyaları hemen silin, çünkü ırklar arasında çok büyük farklar yok. Her krallık için üç ünite var zaten (bir köylü, bir asker, bir tane de özel savaş ünitesi). Her krallığın binalarının grafikleri birbirinden farklı, ama işlevleri tamamen aynı. Sadece her ırka özgü özel savaş ünitesi binası ve o ırkın tanrısını çağırmak için kullandığı Seat of Power'lar birbirinden farklı. Aynı şey Fraythan'lar için de geçerli, altı Fryhtan ırkının arasındaki tek farklılık grafikleri, ayrıca bir kısmı vahşi hayvanları yetiştirip kendi amaçları doğrultusunda kullanabiliyorlar. Esas farklılık insanlar ve Frythan'ların arasındaki oynanış biçimi. İnsanlar diğer krallıklarla diplomatik, ekonomik ve askeri anlaşmalar yapıp maden çıkartır ve bu madenlerle çanak-çömlek yapıp satarlar. Ayrıca

halkı mutlu etmek ve isyanlarla uğraşmak zorundadırlar. Frythan'ların tek sorunu ise olabildiğince fazla insan kasabasını köle etmek, edemediklerini yok etmek ve sürekli olarak etrafa kötü kötü bakmaktır. Yani oynanışları insanlardan daha basittir, ama kolay kolay kimseyle anlaşma yapamadıkları için şu fani dünyada bir tek dostları yoktur, kendilerinden gayrı.

Campaign seçeneğinde Frythan olarak oynama şansınız yok, sadece on iki krallıktan birini seçebiliyorsunuz. Bir harita üzerindeki bölgeleri parça parça ele geçiriyorsunuz ve bu harita üzerinde size verilen görevler her oynadığınızda farklı oluyor. Buradaki amaç iki oyunun birbirinin aynısı olmaması, ama nedense bu görevler sık sık kendini tekrarlıyor. Single Player senaryolardan birisini oynamak isterseniz, Frythan olma şansına sahipsiniz, üstelik bu senaryolar Campaign'den çok daha zevkli ve çeşitli görevler içeriyor. Ama bana sorarsanız önce Tutorial görevlerini oynayın, bu alıştırma görevleri oyunun bütün özelliklerini size adım adım öğretecek şekilde hazırlanmışlar ve çok başarılı olduklarını söyleyebilirim.

Denge kurmak çok önemlidir, çekirge...

Askeri, ekonomik ve diplomatik dengeyi kurmak başarının tek anahtarı. Oyuna ilk başladığınızda haritada bazı kasabalar göreceksiniz. Beyaz renkli bu bağımsız kasabaları krallığınıza katmanız gerekiyor. Bunun için bir askerinizi kasabanın yakınlarına getirip bir kale (Fort) inşa edin ve Leadership özelliği yüksek bir komutanı buraya gönderin. Her kalede bir komutan olması çok önemli, böylece kaledeki askerler de zamanla eğitilirler, ayrıca komutanı olmayan kalelere bağlı kasabaların size olan bağımlılığı düşer (Loyalty) (bir askeri komutan yapmak için, sağ alttaki menüden yıldız işaretini seçin). Kale ile kasaba arasındaki parlayan çizgiyi gördünüz mü? İşte bu ilişki çizgisidir; birbiriyle ilgisi olan binalar arasında çıkar; insan, malzeme ve hammadde akışı bu çizgiler üzerinden olur. Kale ile kasaba arasındaki bu çizgi kalenin kasaba üzerinde etkılı olacak yakınlıkta olduğunu gösterir. Şimdi beklemeniz lazım, kasabanın direnci (Resistance), komutanınızın liderlik özelliğine bağlı olarak düşecektir. Direnç 30'un altına indiğinde kasaba sizin yönetiminize girer. Direnci düşürmenin diğer yolları ise kasabaya para yardımı yapmak ya da saldırmaktır, ama ikincisi sizin şöhretinizi kötü yönde etkiler (Reputation). Kasaba sizin olduktan sonra, bir köylüyü alıp (Hire) yakınlardaki bir maden yatağının üzerine (haritada siyah nokta olarak gösterilirler) maden (Mine) kurun. Madenle ilışkili olacak kadar yakına bir fabrika (Factory), fabrikada üretılen eşyaların satılması için ise bir pazar yeri (Market) kurun. Bu üç bina (maden-fabrika-pazar yeri) hem birbirleriyle hem de kasaba ile ilişkili olmalıdır. Böylece ekonomik gücünüzün ilk tuğlasını yerine koyduk. Gelelim diğer binalara:

- **Camp:** Kalenin küçüğüdür. Bir miktar askerinizi buraya yerleştirerek, krallığınızın ileri uç noktalarında güvenliği sağlayabilirsiniz, ama bence kale varken bunu kurmanız gereksiz. Kaleye Upgrade edilebilir.
- **Inn:** Han. Çok önemlidir, çünkü buraya normalden çok daha güçlü olan çeşitli ırklardan asker, sivil ve casuslar gelecektir. Bunları iyi kullanırsanız savaşın akışını lehinize çevirebilirsiniz.
- **Tower of Science:** Bilimsel araştırmalarınız için gerekir. Araştırmalar ileri saldırı ve savunma taktikleri, ileri casusluk ve suikast teknikleri ve savaş araçları gibi askeri ağırlıklıdır. Bunları çabuk bitirmeniz sizin yararınıza olacaktır, çünkü bir sonraki göreve devredilirler.
- War Factory: Mancınık, top, Porcupine (piyade rendesi de denebilir) gibi savaş araçlarını bu fabrikada yaparsınız.
- **Özel Savaş Ünitesi Binası:** Her ırka göre değişen ve ırkın özel askerinin üretildiği bina. Mesela Japonların özel birimi Ninja, Ninja Dojo da üretildiği yerdir.
- **Seat of Power:** Her krallığın zor durumlarda çağırabildiği bir tanrısı vardır. Hepsinin güçleri farklıdır, mesela Japonların tanrısı belli bir bölge içindeki binalara sızmış olan casusları ortaya çıkartır ve öldürür (Eh, oyunu Japonlarla oynadığımı anladınız herhalde).

Bunlar insanların yapabildiği binalardı, Frythan'ların binalarını anlatmaya ve taktik vermeye gerek görmüyorum, tek yaptıkları insanları köle edip asker üretmek ve saldırı büyüleri araştırmak zaten. Şimdi insanlar için çeşitli taktikler vereyim ki rahat edin, e mi?

### *Ekonomi*

- Ekonomi puanını yükseltmek için her pazarda üç tür eşyadan da bulunmasına çalışın.
- Eğer maden çıkartamıyorsanız, maden çıkartan bir krallıkla dostluk kurup madenin yakınlarına bir kasaba kurun ve karavanları kullanıp onun pazar yerinden sizin fabrikalarınıza hammadde getirin.



SK2'de casusları iyi kullanmak lazım. Resimde gördüğünüz gibi bilgisayar benim casusumu komutan yapmış. Artık kaleyi istediğim zaman içindekilerle birlikte ele geçirebilirim.



Oyuna başlamadan küçük veya büyük bina modeli arasında seçim yapabiliyorsunuz. Ama gördüğünüz gibi büyük binaları seçmek hiç pratik değil, çünkü dört bina bir ekranı kaplıyor!

- Bir pazar yerinden diğerine madde transfer etmek için karavanları kullanacaksınız. Bir karavan yapmak için Market'ın üzerine tıklayın, Hire Caravan deyin. Sağda karavanın resminin altındaki boş yerdeki New seçeneğini seçip gitmesini istediğiniz pazar yerinin üzerine tıklayın. Eğer gidilecek mesafe çoksa, Clone Caravan seçeneği ile aynı güzergaha sahip başka karavanlar da oluşturabilirsiniz.
- Emin olun oyundaki ekonomik görevler, düşmanı savaşarak yenmeniz gereken görevlerden çok daha zor.

### *Teknoloji*

- Teknoloji için verilebilecek tek taktik, diğer göreve geçmeden bütün araştırmaları bitirmeniz. Böylece bir sonraki görevde rahat edersiniz.
- Bazen kasabalarınızda özel güçleri bulunan eşyalar çıkacaktır. Bunları

**Alternatif**

- Age of Empires Şubat 98 4.5/5
- Seven Kingdoms Şubat 98 4/5
- Total Annihilation Kingdoms Eylül 99 7/10

en güçlü asker ve komutanlarınıza verin ki bir işe yarasınlar.

### *Askeri*

•Şöhretiniz arttıkça, çeşitli krallıklardan kahramanlar (Hero) size katılacaktır. Bunları iyi kullanın, çok güçlüdürler ve özellikleri de iyidir. Kahramanlara hemen kale yaptırıp o kalenin başına komutan yapın, kahramanların emrindeki askerler çok daha çabuk gelişeceklerdir. Aynı şekilde hanlardan çıkan askerleri de iyi kullanın.

• Kahramanlarınızı ve diğer güçlü askerlerinizi bir sonraki göreve geçirmek isterseniz, kahraman figürünün sağındaki R harfine tıklayarak Royal Flag'i yukarıya kaldırın. Bu şekilde istediğiniz asker ve kahramanlarınızı bir sonraki görevlere taşıyabilirsiniz.

• Kasabalarınızı çok dağınık tutmanız, savunmanızı da zorlaştıracaktır. Bu yüzden, çok dağınık olduğunuz görevlerde bütün kasabaları boşaltıp madenlere yakın ve iyi korunan iki-üç kasabaya taşıyın.

### *Casusluk*

• Birçok stratejinin aksine, SK2'de casusluk büyük önem taşıyor. Ekonominizi oturttuktan sonra ilk işiniz iki tane Espionage College kurup birisinde askeri, diğerinde sivil casuslar eğitmek olsun. Spying özelliği 50'yi geçmeden hiçbirini düşmanın üzerine göndermeyin.

• Askeri casuslarınızı iyi kullanın ve bütün düşman kalelerine en az bir tane casus gönderin. Bunun için, casus figürünün sağından düşman rengini seçin. Böyle yaptığınızda, casusunuzun üzerindeki kontrolü kaybedeceksiniz ve düşmanın tarafına geçtiği düşmanınıza duyurulacak. Bundan sonra casusunuz tıpkı karşı tarafın adamıymış gibi düşmanınız tarafından kullanılacak, şanslıysanız komutan yapılır.

• Şunu unutmayın, bir casus sadece ait olduğu ırkın (Japon, Çinli vs) kasaba ve kalelerine girebilir. Bu yüzden hanlardan çıkan casusları iyi değerlendirin.

• Düşman kasabalarının bağlılığını azaltmak için, önce birkaç tane sivil casus gönderin. Sleep modundayken halkın arasına karışıp güvenlerini kazanan casuslarınız, Agitate moduna çevirdiğinizde halkı galeyana getirerek düşmana olan bağlılıklarını düşürecek ve kasabayı ele geçirmenize yardımcı olacaklardır.

• Casus olduğunu anladığınız asker ve köylüleri X'e (Disband) tıklayarak infaz edebilirsiniz.

• Casuslarınızı kendi kasaba ve kalelerinize de sokabilirsiniz. Böyle yaptığınızda anti-casus görevi yapacak ve düşman casuslarını bulacaklar.



Greater Being'ler savaşıyor! Havada süzülüp karizma yapmanın haricinde bu tipler oldukça etkililer. Zamanında kullanmak çok önemli.

### *Diplomasi*

• Her zaman için sizden güçlü olanla iyi ilişkiler içinde bulunun, tabii ki dereyi geçene kadar.

• Siz güçlendikçe diğer krallıklardan ticari ortaklık ve müttefiklik önerileri gelecektir. Cevap verirken iyi düşünün.

• Çok güçlendiğinizde diğer krallıkları satın alabilirsiniz. Ama unutmayın ki satın alınmayı kabul eden bir krallığın, ya askeri ya da ekonomik büyük sorunları vardır ve bunları da size devrediyordur.

Güneşli güzel bir gün, kulağımda Dead Can Dance...

Gerçekten de şu güzel Pazar gününü evde geçirmek hiç içime sinmiyor, o yüzden yazımı bitirir bitirmez şu duvarların arasından sıyrılıp kaçıcam. Ama önce Seven Kingdoms 2'nin genel özelliklerine bakalım.

Görsellik: Grafik olarak ilk oyunun çok ötesinde. Yüksek çözünürlüklü izometrik grafikler, özellikle 1024'e 768'de oynarsanız çok çok güzel gözüküyor. Ama askerlerin ve özellikle Frythan'ların animasyonları biraz baştan savılmış gibi geldi bana. Ayrıca haritalar da aşırı derecede tek düze. Hep aynı biçimde ve büyüklükte olan haritada ilgi çekecek hiçbir şey yok. Dümdüz, yükselti olmayan bu haritalar bir süre sonra can sıkmaya başlıyor. Binaların patlama efektleri de birbirinin aynısı ve çok kalitesiz.

• **İşitsellik:** Birimlerin sesleri çok gıcık, özellikle saldırırken çıkan kılıç sesleri. Askerlerin verdiği tepkiler de oldukça kısıtlı, Japon askerlerin "Hai!" ve "Hai! Shogun!"dan başka bir şey söylemeyi bilmediklerine kanaat ettim bu oyun yüzünden. Ayrıca, insan askerlerinin ölürken çıkardığı ses neden Starcraft'taki Marine'lerin ölüm sesinin aynısı, onu da anlamış değilim (hırhızlar!). Ama müziklerine lafım yok, hafif ortaçağ müziği karışmış, kafa dinlendiren melodiler çok hoşuma gitti. Geri kalan seslere de lafım yok, mükemmel değiller ama işlerini yapıyorlar.

Oynanabilite: Yapay zeka bazen çok iyi, bazen vasat davranabiliyor. Çoğu kez en güvendiğim komutanın müttefik olduğum krallığın casusu olduğunu anladığımda dumura uğradım. Hiç beklemediğiniz anda bilgisayar arkanızdan olmadık fırıldaklar çevirebiliyor. Ama, özellikle Frythan'lara karşı oynarken fark ettiğim bir şey var: İlk ve genellikle en ağır saldırıyı karşılayabilirseniz, bilgisayar tekrar toparlanamıyor. Belki yakında çıkacak bir yama dosyası ile bunu düzeltirler, ama oyunun sürekliliği açısından tehlikeli bir durum açıkçası. Oyunu oynamayı öğrenmek çok kolay, alıştırma görevleri çok iyi hazırlanmış. Bir kere oynanışı kaptınız mı, uzun süre başından kalkamıyorsunuz.

Atmosfer: Evet, uzun süre başından kalkamıyorsunuz, ama en fazla bir hafta sonra sıkıyor. Çünkü bariz bir atmosfer eksikliği var. Zaten dinamik görevli, oyuncuya serbestlik sağlayan oyunların ortak özelliğidir atmosfer eksikliği. Bunu uzun süre fark etmeyebilirsiniz, ama eninde sonunda sıkacaktır. Çünkü bir Starcraft değil bu oyun. Seven Kingdoms 2, güzel grafikleri ve eğlenceli oynanışı ile sizi en az on gün idare edecektir. Eninde sonunda sıkılacaksınız, ama o zamana kadar da çok eğleneceksiniz. Bu oyuna dokuz vermeyi düşünüyordum, ama dünkü toplantımızda çok fazla oyunun dokuz puan almaya başladığına karar verdik. O yüzden benden temiz bir sekiz alıyor, ama Level Hit'i de hak ediyor. En azından Age of Empires 2 gelinceye kadar alınıp oynanacak bir oyun.

**Sinan Akkol**
**sakkol@level.com.tr**

## Seven Kingdoms — 8

| | |
|---|---|
| Minimum | P166, 32 MB RAM |
| Önerilen | P233, 64 MB RAM |
| 3D Hızlandırıcı | Yok |
| Multiplay | Var |
| PSX Versiyonu | Yok |
| BİLGİ İÇİN | www.enlight.com |
| YAPIM | Trover Chan |
| DAĞITIM | Enlight Software |
| Grafik | 9 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 8 |

# HARD TRUCK

**Bir kamyon simulasyonu mu? Olabilir mi demeyin, saatte 200 km hızın verdiği heyecanı 3 tonluk bir devi kontrol etmeye çalışmanın da verebileceğini görmek için Hard Truck'ı deneyin.**

Değişmeyen tek şey değişimdir. Formula arabaları, Nascar pistleri, iki tekerlekliler derken; yarış dünyasında değişiklik arar hale gelmiştik. Buka Entertainment da böyle düşünmüş olmalı ki koskocaman tırları yarıştırdığımız bir oyun yapmış. Aslında ilk bakışta, saate 100 km'ye bile ulaşamayan bu hantal araçları yarıştırmanın ne zevki olabilir ki demiştim. Ama sonradan aslında bu tır dünyasının da kendine özgü bir atmosferi olduğunu gördüm. Yani anahtarı çevirince duduğunuz o muhteşem ses, kornanın kalın kalın inlemesi, direksiyonun genişliği, hiç bir araba ya da motosiklette bulamayacağınız diğer tüm ayrıntılar garip bir şekilde tır kullanmayı çekici yapıyormuş meğerse. Aslında hepsinden ilginci, bu taşıtlarla hız yapmaya çalışmak, diğer tırları sollamak, spin atmaktan kurtulmak, çeşitli manevralar yapmak falan. Hızlı ve çevik bir arabayla bunları yapmak basittir. Ama tonlarca ağırlığa sahip bir araçla yapmak çok daha zevkli ve çılgıncadır. Öyle değil mi?

Oyuna başladığınızda karşınıza gelen menüden (korkmayın sadece bu menü pencere içinde, oyunu Full-screen oynuyorsunuz (win NT sahipleri hariç); tabii bunu önce ayarlamanız lazım) Options'a girerseniz, oyun türünü (Arcade/Simulator; Simulator da tüm fizik kuralları geçerlidir ve oyun çok daha zor ve gerçekçidir, tabii ki bunu seçmelisiniz!) , rakip sayısını (maksimum zevk için maksimum tır), oynayacağınız tuşları (bence üzerinde oynamayın, iyi hazırlanmış), ekran türünü (tartışmasız Full-screen) ve çözünürlüğü ayarlayabilirsiniz (166mmx ve aşağısındakiler lütfen normali seçsin). İsim girip oyuna başladığınızda, kendinizi oyunun merkezinde bulacaksınız. Burası daha önce hiç bir oyunda görmediğim şekilde tasarlanmış; diğerleri gibi Mouse'la tuşlara basarak araba, pist falan seçmiyorsunuz. Onun yerine sahip olduğunuz ilk tırın içindesiniz ve onu kullanarak otopark gibi büyük bir binanın içinde



çeşitli yerlere gelerek seçimler yapıyorsunuz. Şöyle ki, bir odadan yeni tırlar alırken, diğer bir odadan o anki aracınıza ek parçalar takıyorsunuz. Tabii tüm bunlar parayla oluyor ki, tahmin edersiniz ki, bu parayı rulet oynayarak falan kazanmıyorsunuz. İyi para kazanmak için adam gibi yarışıp yarışı ön sıralarda bitirmek lazım. Başlarda 30 bin dolarınız var. Gidip hemen yeni bir taşıt almak yerine, önce elinizdekini biraz donatın. Alabileceğiniz parçalar çok fazla değil, ama yeterli:

## FENA BİR OYUN DEĞİLDİR!

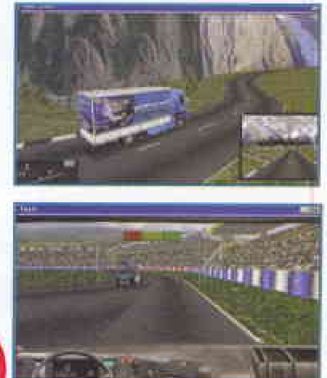
- Forced Engine: Daha kuvvetli ve etkili bir motor. İlk almanız gereken nesne.
- Non-Skid System: Kaymalarınızı ve spin atmanızı engeller. Kesinlikle öncelikli.
- Air Suspension: Yüklerinizin daha az hasar görmesini sağlar. Başlarda almanıza gerek yok.
- Ventilated Disk Brake: Daha dayanıklı, daha güvenilir frenler. Sonraki planda.
- Navigation System: Bunu alınca "tab" tuşunu kullnarak haritayı açabilir hale getiriyorsunuz. Biraz pahalı, ama ileride gerekli olacak, başlangıçta şart değil.
- Super Tires: Gıcırından sağlam lastikler. Düzenli olarak her iki ya da üç yarışta bir değiştirin, yarışı epey etkiliyor.
- Adjustable Driving Seat: Yüksekliği ayarlanabilir sürücü koltuğu (8ve 9 tuşları). Bu kadar kel alaka ve gereksiz bir şeyi oyuna koymak bence hakaret ama hadi neyse..

Bunları almak için yanına gelip "+" tuşuna basmalısınız. Aynı şey yeni tır ve yük alırken de geçerli. Evet, işte bir yenilik daha. Oyunda 5 pist var ve bunlardan son üç tanesine yükle giriyorsunuz. Gidip ağırlığına ve kapladığı hacme göre Goods bölümünden kesenize uygun yüklenin. Yarış sonunda getirdiğiniz her sağlam ürün için ekstradan para kazanacaksınız. İlk pist normal hız yarışı, ikincisi ise birsürü engelin olduğu zamana karşı yarış (yağmurlu pistler daha zordur, ama daha çok para kazanırsınız). Yarışı bitirdiğinizde F2'yle sonucu görürsünüz. F3 ise tırınızın o anki hasar durumunu verir, Backsapce'e basarak istediğiniz zaman tamir edebilirsiniz (tabii ki para karşılığı).



Grafikleri güzel (gerçi bir kaç ufak bug var ama); eğer biraz sabırlı davranırsanız, gerçekten zevk alabileceğiniz bir atmosfere sahip. Tavsiye edilir.

**Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel**
**valence@pmail.net & quedrus@pmail.net**



**Alternatif**

| | |
|---|---|
| Nascar Craftsman Teması 99 | 7/10 |
| Monster Truck Madness 2 Temmuz 98 | 4/5 |

**Hard Truck** — 7

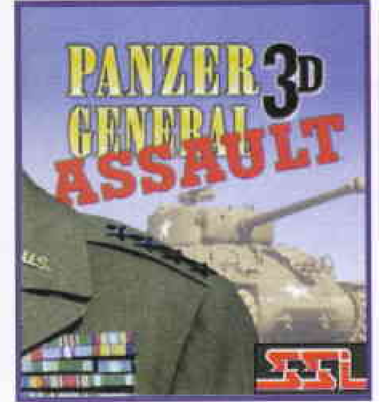
| | |
|---|---|
| Minimum | P133, 16 MB |
| Önerilen | P133, 16 MB |
| 3D Hızlandırıcı | Direct 3D |
| Multiplay | Var |
| PSX Versiyonu | Yok |

| | |
|---|---|
| BİLGİ İÇİN | www.buka.com |
| YAPIM | Buka Entertainment |
| DAĞITIM | Buka Entertainment |

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 8 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 7 |

Hit LEVEL

# PANZER GENERAL 3D ASSAULT




## Gerçek generaller, gerçek silahlar, gerçek ölüm...

İkinci Dünya Savaşı hakkında ne biliyorsunuz? Basit savaş filmleri seyretmekten bahsetmiyorum tabii, hani şu Hollywood yapımı geyik kahramanlık öyküleri anlatan türden filmleri mesela. Savaşta iki temel gerçek vardır kim ne martaval okursa okusun, ölüm ve yıkım, bundan ötesi de palavradır insanoğlu için. Ve belki yeni nesiller sabah kahvaltısında ne tıkındıklarını bile hatırlamıyor olabilirler ama, çok değil sadece 60 yıl önce şu sıralarda bilinen tarihin en büyük, en korkunç, en mekanize savaşı başlamak üzereydi. Öyle bir savaş ki tüm geleceği değiştirdi, en savaşçı milletler bile asla bir daha bu tür bir yıkımı göze alamadılar. Neden mi? Basit, savaş başladığında İngiliz Kraliyet Hava Kuvvetleri bir Spitfire avcı uçağı için yaklaşık 20 bin Sterlin ödüyordu, büyük ama ödenmesi imkansız bir para değil. Bugün ise ortalama bir avcı jetinin maliyeti yaklaşık 20 milyon dolar, tabii pilot eğitimi gibi diğer masrafları saymıyorum. O gariban Spitfire'dan bugünün F serisi canavarlarına gelmemizi sağlayan teknolojik patlamayı İkinci Büyük Savaşı'na borçluyuz, çünkü o tarz bir yıkımı bir daha yaşamak istemeyen dünya ülkeleri çareyi hep daha üstün silahlar geliştirmekte, böylece karşı tarafın gözünü korkutmakta buldular. Ama şimdi öyle bir noktaya gelindi ki, tüm o nükleer ve konvansiyonel güç oturduğu yerde paslanmaktan başka bir işe yaramıyor, çünkü aklı başında hiç kimse bunları kullanarak 3. bir savaş yapmayı ve kazanmayı düşünemez. Bu defa savaş patlarsa ne ateşkes olacak, ne de zafer kutlamaları. Sağ kalmayı başarabilen birileri olsa bile ekonomik ve doğal açıdan sıfırı tüketmiş çıplak bir gezegenin üzerinde yaşamak zorunda kalacaklar. Tabii sağ kalan birileri olursa...






### Maksat Oyun Olsun...

SSI eski bir oyun şirketidir, genellikle strateji türü oyunlar yapar. Ancak strateji deyince hemen bir durup bakmak lazım, burada Command & Conquer tarzı RTS yapımlardan bahsetmiyoruz. Doğru, çoğu insan RTS türü oyunları oynamayı tercih ediyor, bunun sebebi bu türün genelde oldukça basit bir yapıya sahip olması, ayrıca bolca da hareket içermesidir. Fakat SSI bu tarz oyun yapmaz, üzerinde SSI adı taşıyan bir CD görürseniz bunun çok daha ciddi ve detaylı bir oyun olduğunu anlarsınız. Tabii bu tarza strateji demek pek doğru değil aslında, esasen "Wargames", yani "savaş oyunları" denmesi daha doğrudur. Çıkış noktasını da genelde subayların masaüstünde minik maketler kullanarak stratejilerini geliştirmek ya da gözden geçirmek için yaptıkları uygulamalar oluşturur. Bu tür oyunlar herşeyden önce dönüşümlü olarak oynanırlar, tıpkı satranç gibi. Bundaki amaç, düşünecek zaman bulmak, böylece her taktiğin artılarını ve eksilerini iyice gözden geçirebilmektir, çünkü savaş alanında bir defa harekat başladı mı yanlışları düzeltecek pek zaman bulunmaz, özellikle de modern savaş koşullarında. İşte temelini bu denli profesyonel bir yaklaşımdan alan ciddi oyunculara yönelik yapımlardır savaş oyunları. Haliyle meraklıları da genelde kültür ve eğitim seviyesi yüksek, yaşça ileri oyunculardır. O yüzden genel oyun pazarındaki payı da oldukça düşüktür bu tarz oyunların. Bu tür oyunların içinde şu ana dek en yaygın tanınmış olanları Amerikan İç Savaşı'nı konu alan bazı seriler ve bir de SSI yapımı General serileridir. Nitekim Panzer General 3D bu serinin üçüncü ve son oyunudur, ancak adındaki Panzer sizi yanıltmasın, sadece tanklar yok bu oyunda, çok daha fazlası mevcut.

### King Tiger Nedir, Bilir Misiniz?

Öncelikle sistem ihtiyaçlarına bir göz atalım, Panzer 3D eski sistemlerde pek çalışmıyor. İşin doğrusu çalışması için en azından bir PII sınıfı işlemci gerekli, eski bir P-200 MMX ile çalıştırmayı denediğimde hata mesajı verip masaüstüne döndü, ancak bir PII-350 ile düzgün çalıştı. Fakat zaten gereken minimum işlemci PII-233 olarak belirtilmiş. Bunun dışında, en az 64 MB hafızaya ve 8 MB hafıza kapasiteli bir grafik hızlandırıcı ekran kartına ihtiyacınız olacaktır, belli başlı tüm grafik kartlarına oyunda destek verilmiş, ancak sürücülerin her zamanki gibi doğru düzgün kurulmuş olması gerekiyor. Eğer grafiklerde boşluklar, siyahlıklar ya da benzer bozulmalar görüyorsanız, o zaman ekran kartınızın



sürücülerini güncellemeniz şiddetle tavsiye olunur, tabii bu sadece bu oyuna has değil, genel bir kural. Oyun mouse ve klavye kullanılarak oynanıyor, ayrıca geniş bir Multiplayer desteğine de sahip, tabii gerekli bağlantıya sahip olmanız şartıyla. Bugüne dek yapılmış olan tüm diğer "General" oyunlarıyla kıyaslandığında bu sistem ihtiyaçları biraz abartı gibi görünebilir, ancak Panzer 3D özellikle grafik açısından öncekilerden çok daha gelişmiş bir yapıya sahip. Birazdan buna da değineceğiz tabii, ama önce oyun tarzını biraz inceleyelim.

### Hava Desteği Olmazsa...

Önceki "General" ve benzeri oyunları takip edenler bu tarzın genel yapısına aşinadır tabii ki, öncelikle elinizdeki güçleri iyi tanımanız ve nasıl konumlandıracağınız çok önemlidir. Her birlik ona atayacağınız komutanın özelliklerinden büyük oranda etkilenir. Mesela ileri seviyede bir komutanı olan avcı filonuz nispeten güçlü ancak zayıf bir komutana sahip olan düşman filosunun rahatlıkla canına okuyabilir. Komutanlarınızı ve emirleri altındaki bölükleri savaştan önceki karargâh ekranında ayarlıyorsunuz. Bu arada ihtiyacınıza uygun yeni birlikler oluşturabilir ya da eldeki komutanlarınızı terfi ettirebilirsiniz. Oyunda farklı zorluk seviyelerine sahip toplam sekiz adet seferberlik senaryosu bulunmakta, bunlardan dördü nispeten kısa sürüyor ancak diğer dördü uzun ve geniş senaryolara sahipler. Alman, Fransız, İngiliz ve Amerikan tarafında oynamak mümkün, senaryolar İkinci Dünya Savaşı esnasında geçen olayları temel alarak hazırlanmışlar, tabii olayların geçtiği cephelerde buna uygun olarak değişiyor, mesela Mareşal Rommel'in senaryosu Kuzey Afrika çöllerinde geçiyor. Bunun dışında, ayrıca tek başına ya da Net üzerinde oynayabileceğiniz birçok görev



mevcut, bu şekilde İkinci Dünya Savaşı'nın önemli bir kısmı ele alınmış oluyor.

### Silahların Dansı...

Savaş alanı genelde karmaşanın hüküm sürdüğü bir yerdir, çok farklı sınıftan birçok birlik adeta ölümle dans edercesine işlerini yapmaya çalışırlar. Genel olarak zafere giden yolun bu karmaşaya hükmedebilmekten geçtiğini söyleyebiliriz, birimler arasındaki dayanışmayı doğru koordine edebilen kumandan askerlerinin daha azının ölmesini başarabilir, buna da kısaca zafer denir. Her sınıf savaşta farklı bir göreve sahiptir, tek başına bir tek sınıfa ağırlık vermek genelde aptalca bir fikirdir. Topçu ve hava desteği olmadan tanklarınızı savaşa sürerseniz, onları çok hızlı bir biçimde hurdaya dönüştürürsünüz. Şehir sokaklarına iyice siper almış bir grup piyadeyi temizlemek için ağır sınıf tanklardan çok daha fazlası gerekir. Ayrıca düşmanı baskı ateşi altına alıp ilerlemesini ya da durup ikmal yapmasını önlemek, yüksek noktaları tutarak ateş üstünlüğü sağlamak, keşif kolları çıkarıp düşmanın yerini önceden tespit etmek ve daha birçok benzer şeyi düzgün yapmak zorunda kalacağınız bir oyun bu. C&C tarzı tank saldırıları gerçek hayatta pek işe yaramaz, yarasaydı Sovyetler uzun zaman önce herşeyi göze alıp Avrupa'yı tamamen işgal ederlerdi. Neyse, sanırım ne demek istediğimi anlatabildim, her hareketinizi iyice düşünüp öyle yapmalısınız. Burada dönüşümlü oyun yapısının sebebini daha iyi anlayacaksınız, çünkü size gereken zamanı kazandırıyor.



### Toz, Duman, Küller...

Panzer 3D yapısal olarak öncekilerden çok farklı sayılmaz, bu türe alışıksanız işi çabucak kapacaksınız. Ancak ne var ki grafik açıdan tam bir yenilik sayılır. İki boyutlu bir harita üzerindeki Bitmap birliklerden bıkmış olanlar bunu sevecekler, tüm harita 3 boyutlu tasarlanmış ve kamera açılarını istediğiniz gibi değiştirmeniz mümkün oluyor. Bununla kalmıyor tabii, birimlerin tasarımları da 3 boyutlu hazırlanmış, her birimin pek çok farklı animasyonu mevcut. Mesela avcı uçakları dönerek hedeflerinin üzerine dalıyor, tanklar ve kamyonlar çölde tozu dumana katarak ilerliyorlar. Ayrıca hasar alan birimlerin durumu görsel olarak da belirleniyor, dumanlar tüten bir tank gördüğünüzde birliğin durumunun iyi olmadığını listeyi incelemeden anlamak mümkün oluyor. Etraf alışılmış tarzda karelere bölünmüş değil, aksine seçilen birimin hareket puanı ve yapabilecekleri o an beliren farklı renklerdeki şeffaf karelerin harita üzerine yansıtılmasıyla vurgulanıyor. İlk başta bu durum biraz kafa karıştırabiliyor, ancak kısa sürede alışmak mümkün. Fakat özellikle hava birimlerini hareket ettirirken ve şehirlere yerleşmiş birliklere bakarken biraz zorluk çekilebiliyor, çünkü grafikler 3 boyutluluk yüzünden biraz karışabiliyor. Yine de oynanabilirlikten pek fazla bir eksilme olmuyor. Neyse, sonuç olarak Panzer 3D bu türün meraklılarına tavsiye edeceğim bir oyun, fakat RTS sevenlerin bu oyuna ısınması çok zor olacaktır, çünkü gereğinden fazla gerçekçi bulabilirler.

***War Lord***

**Alternatif**

- Battle of Britain Haziran 99 9/10
- People's General Kasım 98 8/10
- West Front Mayıs 99 7/10

**Panzer General 9**

**Minimum:** PII-233, 64 MB
**Önerilen:** PII-300, 64 MB
**3D Hızlandırıcı:** D3D Gerekiyor
**Multiplay:** Var
**PSX Versiyonu:** Yok

BİLGİ İÇİN www.ssi.com
YAPIM SSI
DAĞITIM SSI

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 8 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 9 |
| GENEL | 9 |

# MAN of WAR II

Tek gözü eksik kaptanlar tarafından yönetilen korsan gemilerinin okyanuslarda cirit attğı dönemlerde, bir kaptan olma deneyimini yaşayabailmek için orta halli bir bilgisayara ihtiyacınız olacak...



Üniformalar çok çekici değil mi?

Cuttuhroats isimli oyunun ortalıkta dolaştığı bu günlerde pek çok eski oyuncunun aklında hep bir isim dönüp duruyor.. Pirates!

### PIRATES

1980'lerin son yıllarında, dönemin bilgisayar dergilerinden birinde açıklamasını görüp, hayatım boyunca hayalini kurduğum maceranın yada eğlencenin bir bilgisayarın içinde olabileceği şüphesiyle soluğu bilgisayarcıda almış ve en tazesinden bir Commodore64 makinesi ile bildiğimiz teyp kasetlerine kaydedilmiş versiyonundan bir Pirates oyunu edinmiştim... Oyunun alçak kaset versiyonunda asla kara savaşı yapamıyor olduğum gerçeğini sineye çekerken deniz savaşlarndaki tadı uzun süre başka hiç bir oyundan alamadım. Bilmeyenler için söylemek gerek ki, o günler için çok geniş sayılabilecek bir oyun haritası üzerinde, Tiddes Of War oyunundakine benzer deniz savaşlarından bahsediyoruz şu anda.. Ama oyun elbette ki, sadece deniz savaşlarından ibaret degildi. Diplomasi, hazine avcılığı, ticaret, kaçırılan kızkardeşinizi bulmak gibi adventure tadında maceralar ve düşman kalelerini elegeçirmek amacıyla yapılan taktik savaşlar ile bu oyun, o zamanki oyun severler için, değişik lezzetlerin tadına bakmak isteyen bir yemekseverin önüne serilmiş açık büfe gibıydi.. (Tahmin ettiğinz üzere yazıyı aç karnına yazıyorum.. Nişanlım, son on yılda fazadan bir kilo aldığımı hesaplayıp yemeklerime yasak koydu...Kadınlar!)

Pirates ile ilgili önemli açıklamaları cuttuhroats oyununun incelemesine bırakmak istıyorum ancak bu oyunun unutulmaz deniz savaşlarının pek çoğumuzun içinde bıraktığı, yelkenli gemi kaptanlığı manyaklığını had safhada azdıracak bir oyun var şu anda elimizde: Man of War II

Strategy First tarafindan gelistirilen Man of War 2 yi kısaca tanımlamak gerekirse, 18.yuzyılda bir deniz komutanı olarak emrinizeki yelkenlı gemilerle, size verilen görevlerı başarmaya çalıştığınız bir 3D starteji olduğunu söyleyebiliriz. Ama oyunun vurucu ve ilginç tarafı, tram anlamıyla bir kaptanın bakış açısından oynanışa izin veriyor olması.

### Güvertede Kadın Uğursuzluktur.

Man of War 2'de yönettiğiniz geminin güvertesinde mouse veya ok tuşları yardımı ile dolaşabilir ve denizi kendi gözlerinizle tarayabilirsiniz. Henüz radarların ve telsizlerin icat olmadığı bu çağda zaten düşmanızı bulabilmek için elinizdeki tek yol güvertede deli danalar gibi bir o yana bir bu yana koşup durmak olacaktır. Ancak emin olun bu koşuşturmaca oyunun temposunun devamlı yüksek kalmasının nedenlerinden biri... İskele tarafından yaklaştığınız düşman gemilerini, toplarınızdan çıkacak güllelerle buluşturacağınız sırada sancak tarafından beliren iki koca düşman fırketyni bir anda bütün stratejinizin değişmesine neden olacaktır. 2 boyutlu bir haritadan da dost ve düşman gemilerinin hareketlerini izleyebildiğiniz oyunda gemilerinize emir verebilir ve savaşın gelişimini izleyebilirsiniz.

Man Of War 2, ilk oyuna göre gözle görülür biçimde gelişmiş grafikleri ve sesleri ile dikkat çekiyor. Artık gemilerin üzerinde daha fazla ayrıntıyı seçebiliyor, vurulan gemilerin üzerinedeki hasarı gözleyebiliyorsunuz.

### T.C.M.E.B LEVEL Özel Gemi Ehliyeti Kursuna Hoşgeldiniz

Oyunu açar açmaz farkedebileceğiniz gibi bu oyunda başarılı olmak için iki önemli şartı gerçekleştirmeniz gerekecektir. Birincisi, sizden daha hızlı düşünen bir bilgisayara karşı, çok iyi stratejiler geliştirmelisiniz. İkincisi ise, yönettiğiniz gemiyi çok iyi kullanbilmelisiniz. Çünkü, öyle anlar gelecek ki, düşmanın üç sıra üst üste dizilmiş topları ateşlendiğinde sizi ancak çok hızlı ve doğru bir manevra batmaktan kurtarabilecektir.

Bu gerçeği göz önüne alarak şunları aklınızda tutmanızda yarar vardır. Sol altındaki çıpa resmi düşmanı bordolamanıza yarar... Onun yanındaki yelken resimleri yelkenleri açıp kapamanızı sağlar. Bu buttonu rüzgarın geliş açısına göre değişik şekillerde kullanarak geminize çarpışmalarda, hız ve manevra bakımından üstünlük

sağlayabılirsiniz.
Orta panelin üstündeki ok tuşları geminin dönüş yönü ve dönüş hızını belirleyebilirsiniz, son derece kullanışlı ve gerkli bir alettir, pek çok kez hayat kurtardığı veya düşmanın hayatını sona erdirdiği görülmüştür.
Orta panelin sağındaki büyük bütton ise, insan gücünüzü hangi iş için seferber ettiğinizi gösterir. Topların acele dolması gerekirken bütün adamlarınızı yelkenleri indirmeye gönderirsiniz, uzun süre ateş açamazsınız, aklınızda bulunsun.

### LEVEL ATICILIK KURSU

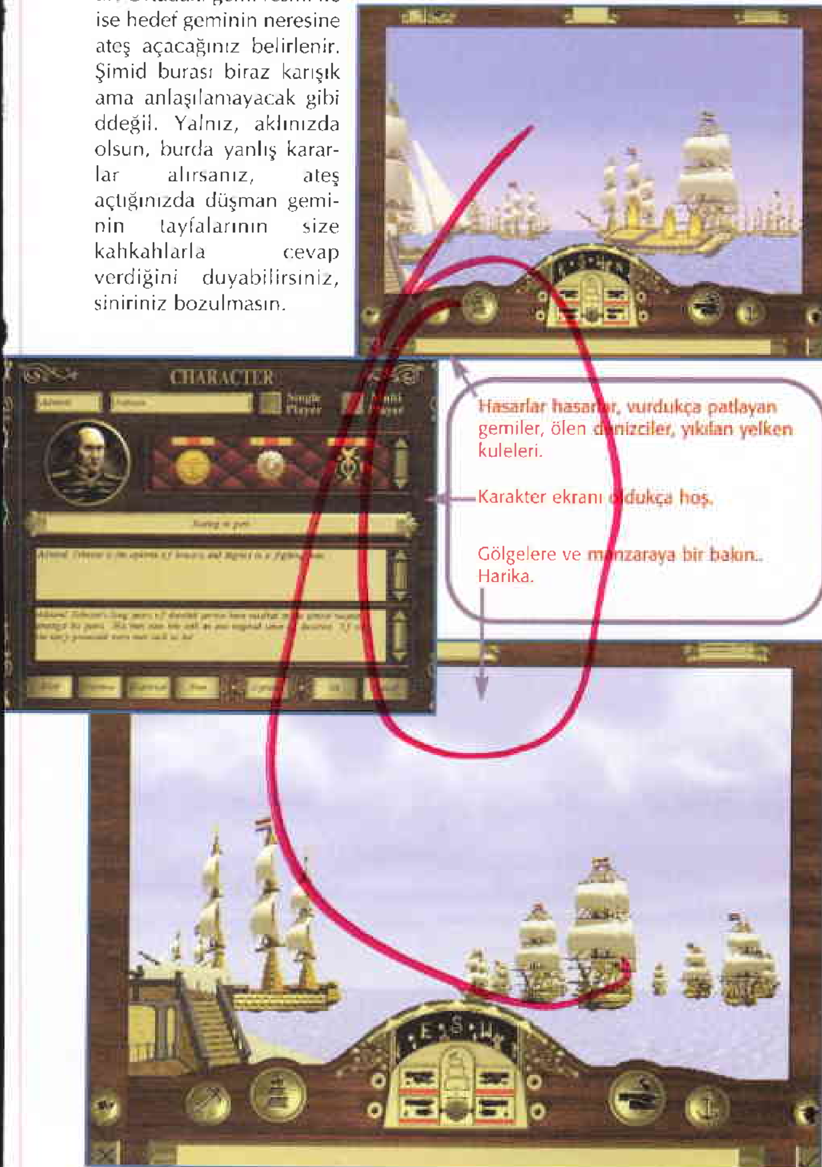
Direksiyon hakimiyetini kazandıysanız biraz da ateş etmeye göz atmak isteyebilirsiniz. Orta paneldeki sağlı soolu top resimleri iskele ve sancak kısımlarınddaki topları ifade eder. Altlarındaki kırmızı çizgi tam dolduğunda ateşe hazır demektir. Ortadaki gemi resmi ile ise hedef geminin neresine ateş açacağınız belirlenir. Şimid burası biraz karışık ama anlaşılamayacak gibi ddeğil. Yalnız, aklınızda olsun, burda yanlış kararlar alırsanız, ateş açtığınızda düşman geminin tayfalarının size kahkahlarla cevap verdiğini duyabilirsiniz, sinirinizi bozulmasın.

Her topun yanında minik bir buttonla hangi tip mermi kullanacağını belirlemelisiniz. Bu gülleler , normal, büyük, çift ve zincirli gülleler olabilir. Aralarındaki fark şudur. Normal gülle bildiğimiz top güllesidir. Her hedefe karşı kullanılabilir. Çift gülle ise iki küçük güllenin aynı anda ateşlenmesi demektir ki daha çok hedef gemideki insan kaybını maksimize etmek için kullanılır. Büyük gülle, geminin gövdesinde büyük gedikler açmak için kulanılır ama menzili kısadır. Düşman gemisine iyice yaklaşmanız tavsiye edilir. Zincirli gülleler ise geminin gövdesinde fazla bir tahribat yapamayacak kaddar küçük olsa da yelkenlere hedef aldığınzda bir kaç isabetle en hzlı gemileri bile kaplumbağa hızında ilerlemek zorunda bıraktırır ki bunun anlamı artık büyük gülleleri yüklemenizin zamanı gelmiştir demektir...

### Bravo! Brövenizi Aldınız

Bu hızlandırılmış kursumuz sayesinde artık direksiyona geçip sağa sola ateş etme ehliyetine sahip olddunuz. Ancak unutmayın savaş alanında tek değilsiniz. Düşmanlarınız kadar dost birliklerde etrafınızda dolaşıyor olacak. Ateş ettiğiniz yere dikkat edin ve bu alışılmamış sıradışı oyun ile biraz pratik yaptıktan sonra gerçekten oynmaya başlayın.
Man of War 2, 18. Yüzyıl deniz savaşlarını olanca heycanyla bilgisayar ekranlarına taşıyabilen başarılı bir yapım. Tür olarak ise hem simülasyonun hem de stratejinin çok başarılı bir karışımı olarak nitelenebilir.
Hala oynamadıysanız kaçırmamnızı tavsiye ediyorum. Gerçi yukarıda bahsettiğim, yelkenleri vurduktan sonra yakına gidip büyük güllelerle işi bitirme taktiğinde düşman gemisinin pixellerini sayabilmeniz veya güvertede hiç adam göremeyişiniz oyunun eksi yanları ama bu kadarcık kusur kadının biricik kızında bile olurmuş şeklindeki atasözümüzü, nadide bayan okuyucularımızın tepkisini çekmemek için sarfetmiyor ve size gülü seven dikenine katlanır şeklinde başka bir atasözü ile durumu anlatmayı yeğliyorum... (Nasıl kıvırdım ama sevgili Yazı İşleri Müdürüm!) (Göreceğiz – YİM)
Yeni bir sayfada görüşeceğimizi umuyorum arkadaşlar. Korkmadan çevirin sayfayı, benden fazla uzak kalmayacaksınız..

**Cem Şancı**



Hasarlar hasarlar, vurdukça patlayan gemiler, ölen denizciler, yıkılan yelken kuleleri.

Karakter ekranı oldukça hoş.

Gölgelere ve manzaraya bir bakın.. Harika.






## Alternatif

| | | |
|---|---|---|
| Corsairs | Temmuz 99 | 6/10 |
| Fighting Steel | Temmuz 99 | 7/10 |
| Tides of War | Temmuz 99 | 7/10 |

## Man of War II

8

**Minimum:** P133, 16 MB Ram
**Önerilen:** P200, 32mb
**3D Hızlandırıcı:** Yok
**Multiplay:** Var
**PSX Versiyonu:** Güldürmeyin Beni

**BİLGİ İÇİN** www.strategyfirst.com
**YAPIM** Strategy First
**DAĞITIM** GT Interactive

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 8 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 5 |
| GENEL | 8 |

# CUTTHROATS

## Terror on the high seas

**Oyun oynamak kavramını derinlemesine eşmek istiyorum bu yazıda çünkü bilgisayar oyunlarını hobi edinmiş pek çok insanın yıllardır merak ettiği bir sorunun cevabı ile karşı karşıyayız belki de..**





Text Adventure denilen bir şey vardı uzun yıllar önce... Bu oyun türü bildiğimiz adventure'den biraz farklıydı çünkü oyun ekranı genellikle siyah bir background ve beyaz yazılardan oluşuyordu. Oyuncu bilgisayara bir komut giriyordu (yazarak) ve bilgisayar bu komuta göre bir karşılık veriyordu. Örneğin, "yürü" komutunu duyan bilgisayar bir adım daha atıyor ve oyuncuyu uyarıyordu: "Şimdi bir odadasın... içerisi karanlık, hava soğuk, üşüdüğünü hissediyorsun ve merakla etrafına bakınıyorsun. Tabii hala bu minnacık yazıları inatla okumaya devam ettiğin için kendini bir de salak hissediyorsun.."
Bu şekilde sürüp giden Text adventureler, grafik adventureların ortaya çıkması ile unutuldu ancak uzun yıllar text adventure'ları unutamayıp, "ah nerde o eski text adventureların tadı!" diye iç geçiren, azınlıkta bir fanatik grubu oluştu (gözün çıkmasın emi MAC :))) Bu fanatikler neredeyse her fırsatta eski ve kendini kanıtlamış bir oyunun (mesela bir text adventure'ın) en son teknoloji ile üretilmiş görsel bir şaheser olabilen herhangi bir adventure'dan bile daha heyecanlı ve oynanabilir olduğunu iddia ettiler. Ve tartışma bugüne kadar geldi..

### Dinozorlar

Bilgisayar oyun dünyasının hızla geliştiği ve devamlı kendini aşan eserler yarattığı bir dönemde yaşadığımızı göz önüne alırsak, text versus Graphic adventure'lar tarzı bir tartışmanın başlangıcına sebep olmak istemiyorum ama hiç düşündüğünüz oluyor mu, yıllar önce hit olmuş, insanları peşinen sürüklemiş bir oyun yıllar sonra, neredeyse hiç değişmeden karşımıza çıksa, artık almış başını gitmiş olan yeni nesil oyunların yanında, o eski göz ağrımızı oynamaya tenezzül eder miyiz veya oynamaktan zevk alır mıyız?

### Korsanlar

İşte neredeyse 15 yıl önce piyasaya çıkan bir oyun olan Pirates, nerdeyse hiç değiştirilmeden bu gün tekrar oyunumuza çıksa, yıllar önce oynamak için günlerimizi, haftalarımızı harcadığımız bu oyunu tekrar aynı motivasyonla oynar mıyız? Oynarsak aynı tadı alabilir miyiz?
Sid Meier'in efsanevi klasiği Pirates! oyununu tam anlamıyla kopya etmiş bulunan Cutthroats isimli oyun ekranıma düştüğünde aklımda beliren ilk düşünceler bunlar oldu.... 1635 ile 1700 yılları arasında, Orta Amerika'da (bugünkü ismiyle bermuda şeytan üçgeni denilen mekanda) bir korsanı canlandırdığınız eski Pirates! oyunu ne ise, bu gün karşımızda bulunan oyun da tam anlamıyla odur..
Emrinizdeki tek bir gemiyle, Karayiplerde basit bir korsan olarak başladığınız kariyeriniz boyunca CUTTHROATS sizi pek çok ilginç süprizle karşı karşıya bırakacaktır.
Eski oyunda olduğu gibi yeni oyunda da zorluk düzeyi bellirlenmesi oyunun başındaki tarih aralığı seçiminde belli oluyor. Seçtiğiniz tarihe göre denizlerdeki güç dengeleri değişik devletlerin lehine değişmiş olacaktır. Himayesi altında korsanlık yaptığınız devletin güçlü olduğu bir döneme oyuna başlamak, 6.000.000 milkare









genişliğindeki haritada sizi avlamak için devriye gezen daha az düşman gemisiyle karşılaşmanız demektir.
Oyuna başladığınızda farkedebileceğiniz gibi grafikler gerçekten kötü! En az 10 sene öncesine aitmiş gibi duran grafikler, oyuncuyu oyundan soğutmak için yeterli olsa da Pirates'in hatırına oyunu oynamaya devam etmenizi tavsiye ederim.
CUTTHROATS, genel olarak bir strateji oyunu olarak tanımlanabilse de içindeki bazı öğeler ona adventure tadı, bazı öğeler de FRP tadı katıyor gibi görünüyor. Haritaya yayılmış 70'den fazla dinamik, yaşayan şehirin devamlı değişen ihtiyaçları ve ihtiyaçlarının şiddetine göre devamlı değişen fiyat listeeri bulunmaktadır. Bunun anlamı bir şehirden ucuza aldığınız bir malı başka bir şehirde pahallıya satarak savaşa fazla bulaşmayan barışçı bır oyun oynamanızın mümkün olmasıdır. Veya daha güçlü gemiler alıp daha büyük savaşlara girebilmeniz için daha çok para kazanmanızın her zaman mümkün olabilmesidir.

### Savaşlar

Aslında bir RTS olan CUTTHROATS, Pirates'ın oyun dünyasına armağan ettiği yelkenli taktik gemi savaşlarını tekrar tecrübe edebilmemizi sağlamaktadır. Ancak savaşa başlamadan önce yapılması gereken hazırlıkları yanaştığınız limandan tamamlamayı unutmamalısınız. Gemiyi daha hızlı yönetebilmek için birkaç denizci, askerlerinizi yönetmesi için bir subay, atış gücünüzü arttıracak bir kaç yeni top ve bolca yeni cephane ile yolculuk sırasında adamlarınızın açlıktan ölmememesi için yeterince yiyecek almanız gereken ilk şeyler olmalıdır.
Tüm hazırlıklar tamam olduğunda belki şehirdeki valiye de bir uğrayıp çıkarlarınıza uygun bir iki atraksiyona girıp giremeyeceğinizi de öğrenmek isteyebilirsiniz ama size söylüyorum macera arayanlar için fırsat denizlerde olacaktır.
Denize açıldıktan sonra düşman flaması taşıyan ve yüzen her şeye saldırmakta artık serbestsiniz. Savaşı kazanıp gemileri yağmalayabilir ve kendi filonuza katabilirsiniz.

### Su Fobisi

Aranızda kuduz olduğu için su görmeye dayanamayanlar için de bu oyunda yeterli materyal olduğunu sanıyorum. Adamlarınızı en yakın düşman şehrinin yakınına indirin ve kaleye doğru koşmaya başlayın, emin olun aradığınız macerayı orada, sağınızdan solunuzdan geçen kurşunların arasında bulacaksınız.
Gelelim itıraflara, yıllar önce, büyük beğeniyle oynadığım Pirates'ı tekrar oynamak ne yazık ki beni çılgınca heyecanlandırmadı. Evet, hoş bir deneyimdi ama Jagged Alliance'ı, X-COM3'ü tatmış biri olarak, CUTTHROATS'daki sonu gelmez Real Time savaşlar beni biraz hayal kırıklığına uğrattı..
Hayal kırıklığımdaki birinci nedenin grafiklerde umduğum gelişmenin "geliştirilememiş" olmasıydı. İtiraf edelim, oyunlardaki teknoloji oynanabilirliği artırmasaydı bugün hala Text Adventure'lar delice oynanıyor olurdu.. CUTTHROATS'da yaşlı bir kahraman gibi elindeki eski silahla bayram alanına çıkıp havaya ateş etmekten başka bir iş yapmıyormuşuz gibi geldi bana ne yazık ki... Ama herhalde ben de biraz eşşeklık olmalı ki oyunu hala silmedim ve devasa haritanın bir yerlerinde saklı hazinelerin peşinden koşan bir korsanı oynamaya şehirden şehire ticaret yapmaya devam ediyorum. Dolayısı ile yine başladığımız yere döndük. Evet oyun bir hayal kırıklığına neden oldu ama niye hala oynamaya devam ediyorum?

### Denizlerden Uzaya

Bir eleştirmen olarak, bir yapıtı eleştirirken, yapıcı olmaya çalışırım. Dolayısı ile, oyunun kötü grafikleri için yapımcının kulağını çekerken macera dolu denizlerde serbestçe ticaret yapmak ve zamanın politikasında rol oynamak isteyen oyuncuların aradıklarını bulabileceklerini de söylemem gerektiğini düşünüyorum. Yıllar önce bende derin izler bırakmış bir oyunun "aynısı" olduğu için objektif olamadımsa hepinizden özür dilerim ama en azından oyun dünyasının nerden nereye geldiğini gerçek anlamda ilk Real Time Stratejinin neye benzediğini merak edenlerin görmesi gereken bir oyun olan CUTTHROATS. Çok şükür ki bu sıralar tek alternatif durumunda değil. Ortaçağ denizlerinde ticaret ve savaş yapmaktan yorulduysanız önümüzdeki ay eleştirisini okuyabileceğiniz X:Beyond the Frontier oyununu bir deneyin derim. CUTTHROATS ile aynı konuyu uzay çağında işleyen X:BtF'ye, yine Pirates kadar eski ve efsanevi bir oyunun, Elite'ın son versiyonu diyebiliriz... Neyse, önümüzdeki ay göreceğiz.... Heyecanla beklemeye devam ediniz. Ve köyleri yağmalamarken içinizdeki (KIRT - HAŞIRT - CAAAART!!!) ( Sansürü yardık galiba...:)) (sen öyle san :)))))) –BLX)






**Cem Şancı**

## Alternatif

| | | |
|---|---|---|
| Corsairs | Temmuz 99 | 6/10 |
| Tides of War | Temmuz 99 | 7/10 |
| Ancient Conquest | İncelenmedi | |

## Cutthroats

7

Minimum: P200, 32 MB
Önerilen: P266, 64 MB
3D Hızlandırıcı: Yok
Multiplay: Yok
PSX Versiyonu: Yok

BİLGİ İÇİN www.hothouse.com
YAPIM Hot House
DAĞITIM Eidos

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Ses/Müzik | 8 |
| Atmosfer | 8 |
| Zorluk | 6 |
| GENEL | 7 |

# Driver

*Çocuklar, bunu evde denemeyin...*

Amerikan macera filmlerinde hep görürsünüz ya, çete soyguna ya da hesap kesmeye giderken kocaman Amerikan arabalarına doluşur. Direksiyonda da aşırı serinkanlı bir tip oturur her zaman, hani ne yaptığını iyi bilen, arada bir sigarasından derin bir nefes çekip kısık gözlerle etrafı süzen. İşte aslında tüm takip sahnelerinin kilit adamıdır o sürücü arkadaş, olayı o götürür. İyi sürücü az bulunan bir cevherdir, herkes iyi kötü silah kullanabilir, kavga edebilir, ama hızlı araç kullanmak apayrı bir konudur. Kurşun yağmuru altında dört bir yandan sıkıştıran araçlardan sıyrılmak ve polis sirenlerine aldırmadan paçanızı kurtarmaya çalışmak kolay değildir doğrusu. İşte uzun süredir reklamı yapılan, methini çok duyduğunuz ve belki de sabırsızlıkla beklediğiniz Driver böyle bir elemanı konu alıyor. Adamımız aslında bir polis, fakat uzun süre sürücülük eğitimi almış, işi suçlu kovalamak olan bir polis. Bir gün bölüm şefi bunu çağırıyor ve gizli bir göreve gönderiyor, kılık değiştirip çetelerin içine sızması lazım, ancak tabii bundan pek fazla kimsenin haberi olmayacak. Yani okkanın altına gitme ihtimali yüksek bir iş, öyle ya, sonuçta diğer polisler sizin kim olduğunuzu nereden bilsin? Velhasılı kelâm, konu '70'li yıllarda bolca çekilen, dizi filmlerde görmeye alıştığımız türden bir senaryoya dayalı, ancak tabii çağrışım yaptıran tek şey o değil.

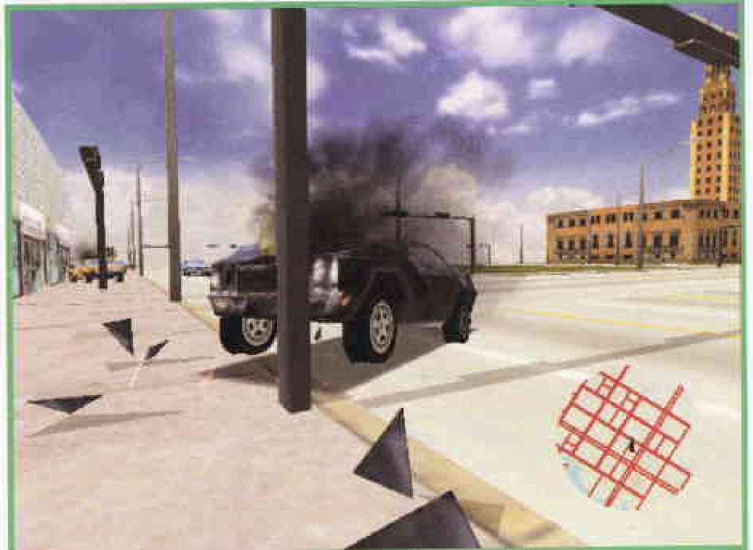








### San Francisco Sokakları...



Öncelikle hemen şunu söylemeliyim ki, bu oyunu adam gibi çalıştırabilmek için çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Burada bol hafıza, hızlı işlemci ve yüksek kapasiteli bir 3D grafik kartından bahsediyoruz, mesela en azından bir TNT işlemcili ekran kartınız olmalı. Aksi takdirde oyunu çalıştırabilmek için grafik ve ses özelliklerini alabildiğine kısmanız gerekecek ki, bu da oyunu kelimenin tam anlamıyla öldürmek demektir. Çünkü Driver öncelikle görsel zenginlik ve efekt bolluğu üzerine kurulmuş bir oyun, ancak tabii bu gerisi boş demek değil. Güçlü sistem istemesinin bir diğer sebebi de oyunun son derece geniş haritalara sahip olması, sonuçta koca şehirlerin sokaklarını insana dar edecek türden bir sürat söz konusu burada. Bunun da ötesinde, şehirlerin bomboş ve cansız olmadığını hatırlamalısınız, çevrede yayalar ve diğer araçlardan bolca var, üstelik bazen olaylar tam akşam iş çıkışı gibi kalabalık saatlerde geçiyor. İşlemcinizin etraftaki her aracı, yayayı, polisi ve çöp bidonunu yönetmek zorunda olduğunu hatırlarsanız, zavallı transistörlerinize karşı acıma duygusuyla dolmanız kaçınılmazdır. Yavaş bir sistemle sadece grafik kalitesinin ve görüntü hızının düşeceğini sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz demektir. Çünkü aynı zamanda sizin araca kumanda etme imkanınız da azalıyor ve sonuçta oynanabilirlik son derece düşüyor. Otomobilinize doğru düzgün kumanda edemiyorsunuz, ancak bilgisayar kontrolündeki diğer araçlar aynı problemi paylaşmıyor, onlar sadece grafik olarak yavaşlıyorlar, sonuçta polisten kaçamaz ve diğer tipleri kovalayamaz hale geliyor, klavyeyi yemek için büyük bir istekle doluyorsunuz. Uzun lafın kısası, iyi bir sisteminiz yoksa bu oyundan nefret etmeniz çok kolay, otomobil manyağı olsanız bile.

### Aynasızlar! Gazla Joe!

Şimdi, öncelikle kafalardaki bazı soruları cevaplayalım, böylece oyunun türü hakkında belirsizlik kalmasın. Birincisi, bu oyun kesinlikle Need For Speed tarzı bir yarış oyunu değil, bir sürü hoş ve pahalı spor otomobil ya da birinci varacağınız bir bitiş noktası yok ortalıkta. İkincisi, bu oyun Grand Theft Auto tarzı bir oyun hiç değil, (tabii benim alternatif olarak GTA'yı önermem senin bu söylediğinle öyle bir çelişiyor ki, sorma gitsin – BLX) devamlı araba değiştirmek ya da etrafta yaya dolaşmak gibi seçenekleriniz yok. Üçüncüsü de bu oyunda kullanacağınız ve karşılaşacağınız araçlar genellikle yüzde 100 katıksız Amerikan otomobilleri. Şimdi bu ne alaka diyebilirsiniz tabii, fakat olayın özü aslında şu; '60 ve '70'li yılların Amerikan arabaları, meraklılarının yakından bildiği gibi, çevik ve hızlı Avrupa malı spor otomobillere hiç benzemezler. Bunlar ağır gövdeli, büyük motorlu benzin düşmanlarıdır. Düzlükte hızlanmaları belki iyidir ama, iş viraj almaya gelince durum biraz karışır, hele de daracık ara sokaklarda bir düzine aynasızla "elim sende" oynuyorsanız. Bu arada hemen belirteyim ki, en kolay seviyede oynarken bile polis araçları oldukça zorluyorlar insanı, doğruca üzerinize sürüyor, aracınıza hasar vererek sizi durdurmaya çalışıyorlar. Bu yüzden aracınıza kumanda ederken farklı kamera açılarını kullanmak, ayrıca bir gözünüzü devamlı dikiz aynasında tutmak çok önemli. Tıpkı polisiye dizilerde olduğu gibi, arabanın arkasını savurarak viraj dönmek, bir 180 yapıp ters yönde devam etmek ya da aniden karşınıza çıkan yarım düzine araç arasından hızla slalom yaparak geçebilmek çok önemli. Bunları doğru düzgün yapa-



madan esas oyuna girmenin bir anlamı yok, zaten ilk göreviniz bir yeraltı garajında biraz gösteri yaparak yan koltukta oturan "işveren" şahsı etkilemek ve kendinizi "işe" kabul ettirmek. Peki bu numaraları nasıl öğreneceksiniz? İşte geldik zurnanın zırt dediği yere.

## *Asfalt Oyunları...*

Oyun oldukça geniş bir "Training" bölümü içeriyor, burada çok farklı zemin ve çevre şartlarına sahip pistlerde pratik yapma imkanınız olacak. Öncelikle eğitim bölümüne girdiğinizde, size o parkuru nasıl geçmeniz gerektiğini gösteren bir demo ile karşılaşıyorsunuz. Demo bitince, eğer isterseniz bunu kendiniz de deneyebiliyor ya da bir sonraki parkura geçebiliyorsunuz. Eğer parkuru denemeye karar verirseniz, pistte sizden başka bir de hayalet araba olduğunu göreceksiniz, bunun amacı size takip etmeniz gereken yolu göstermek, bir nevi öğretmen yani. Aynı hayalet araba kapalı pistlerde yapacağınız zamana karşı denemelerde de karşınıza çıkacak, ancak bu defa sizin bir önceki turda yaptığınızı tekrarlayarak hatalarınızdan öğrenmenize yardımcı olacak. Eğitim görevleri dışında oyunda bir de "yol oyunları" kısmı mevcut. Burada olayınız farklı oyun türlerinden birini seçerek işi başarıyla bitirmek. Mesela bir görevde kovaladığınız arabayı çarpıp yoldan çıkarmanız gerekirken, bir diğerinde kuyruğunuza takılan ve sayıları her an artan polis arabalarını ekmeniz gerekiyor. Aynı görevi farklı



şehirlerde oynayabileceğiniz gibi, her defasında olayların gelişimi bir miktar değişiklik gösterdiğinden bu iş çok çabuk hale gelmiyor. Karşılaşacağınız görev tipleri esas oyunda başa çıkmak zorunda kalacağınız durumlarla büyük paralellik gösterecek şekilde seçilmiş, zaten buradaki amaç sizi konuya ısındırmak. Aslında burası alıştırma yapmak için basit eğitim görevlerinden çok daha iyi ve zevkli bence. Hazır olduğunuzu düşündüğünüzde ise, "Undercover" seçeneğinden fasulyenin faydaları kısmına geçebilir ve esas oğlan rolünde suç ortamına sızma çalışmalarına başlayabilirsiniz.

## *Severim V8 Sesini...*

Driver aslında bir araba simülasyonu gibi görünse de, bunun tam olarak doğru olmadığını kısa sürede anlıyor insan. Öncelikle hasar modellemesi görsel olarak fena değil, ancak bu durum sürüşü pek fazla etkilemiyor. Ekranda bulunan hasar göstergesi dibe vurduğunda aracınız tamamen dağılmış olarak kabul ediliyor ve hapı yutuyorsunuz. Tabii aynı durum düşman araçlar için de geçerli, ama bire karşı on olduğunuz durumlarda onlara kritik bir hasar vermek söz konusu olmadığı için, çareyi tabanları yağlamakta buluyorsunuz. Aslında bu durum beni biraz üzdü, mesela dar bir sokakta birden frenleri kazıklayıp kuyruğumdaki polis aracının motorunu eline vermek gibi klasik bir numarayı yapamadım, aslında çok faydalı bir olaydır hani. Neyse, işte bu yüzden oyun Sim'den ziyade Arcade türüne daha yakın. Ayrıca oyunda kullanılan fizik Engine bana biraz abartılı geldi; tüm o savrulmalar, uçuşlar ve diğer artistik hareketler gerçek hayattan ziyade Hollywood filmlerine yakışacak abartıda tasarlanmış. Fakat zaten Driver bundan daha farklı bir oyun olma iddiasında değil, özellikle müzikleri duyduğunuzda ne demek istediğimi anlayacaksınız. Ses efektleri de fena sayılmaz, ancak bence V8 motor sesleri pek olmamış, Mustang'den ziyade Honda kullanıyormuşum gibi geldi bana, tabii küçük bir detay. Sonuç olarak eğer yıllar önce TRT'de San Francisco Sokakları adlı diziyi seyretmiş, hep o tarz maceralar yaşamayı hayal etmişseniz bu oyun sizi epey saracaktır. Tabii oyun birçok bölgede geçiyor ama, o dik yokuşlu bol tepeli şehrin sokaklarında köşe kapmaca oynamak ayrı bir zevk. Daha ne diyebilirim ki, sistemine ve sürücülük yeteneğine güvenenler bu oyunu kaçırmasın, pek benzeri olan bir yapım değil çünkü.

***Mad Dog***

**Alternatif**

- Carmageddon 2 Şubat 99 7/10
- Interstate76 5-97 3.5/5
- Midtown Madness Ağustos 99 7/10





## Driver

9

**Minimum:** P200, 16 MB, 4 MB 3D
**Önerilen:** PII 300, 64 MB, 16 MB 3D
**3D Hızlandırıcı:** Direct 3D
**Multiplay:** Var
**PSX Versiyonu:** Var

**BİLGİ İÇİN** www.gtgames.com
**YAPIM** Reflection
**DAĞITIM** GT Interactive

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Ses/Müzik | 9 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 8 |
| GENEL | 9 |

# FLY!

## 'Mazohistler' için bir sivil uçak simülasyonu

Eskiden kendini kopyalamaya çalışan bir bilim adamının sineğe dönüşmesini konu alan Fly adında iğrenç bir film vardı, ama bu oyunun o filmle hiç bir ilgisi yok. Oh olsun, karışır mısın sen Allah'ın işine, nah böyle çarpılırsın... Allah'ın işi demişken aklıma geldi, Fly!'ın dağıtımı GOD (Gathering Of Developers) tarafından yapılıyor. Bu birlik oyun piyasasındaki tekellerin karşısında yıkılmadım ayaktayım zalimlere ve de şerrefsizlere karşı modunda dayanan bir grup gariban yazılım şirketinin 'Hadi kendi dağıtım ağımızı kurup piyasayı kapalım' şeklinde gaza gelmesiyle oluşturdukları bir çeşit voltran. Sanırım GOD'ı kuranların aklında şöyle bir sahne vardı: Electronic Arts'ın bir yetkilisi odaya girer. İçeride deri koltuğunda arkası kapıya dönük biçimde oturan puro içen bir adam vardır. Adam 'Hatırlar mısınız bir zamanlar fakir ama gururlu bir programcı vardı' der. EA yetkilisi 'Naayyr, hatırlamadım' diye yanıtlar. O sırada korkunç çarpıcı bir müzik eşliğinde dönen purolu adam 'NIHAHAHAHA' biçiminde kahkahalar atmaya başlar. Tabii şirkete seçtikleri addan ötürü programcının ağzı kulağıyla, burnu gözüyle yer değiştirmiştir ama olsundur bu durum karşısındakinin dehşetinin iki kat artmasını sağlamıştır. Oyunu yapan Terminal Reality Inc. diye bir firma. Kutuda yazdığına göre gerçekliğin patenti olsa onların olurmuş da bilmem neymiş. Tabii tabii, biz Intel'inkinden yirmi kat hızlı çalışan CPU'lar mı görmedik, yapay zekada devrim yapacağı söylenip de yapay beyin özürlü çıkan RTS'ler mi.. Ama dağıtımcı firmanın adı GOD olursa sen de kapağa böyle iddialı laflar yazarsın. Elin gavurunun kültüründe yok ki alçakgönüllülük.

### Kule yardım et, pilot öldü...

Her neyse FLY! bir uçuş simülasyonu. Şimdi siz 'Baba hangi düğmeyle kilitleniyoz, Sidewinder'ı atmak için nereye basmamız gerekiyo' falan demeden önce bir gerçeği açıklamak zorundayım. Yani nasıl söylesem ki... Bakın bir bakıyım oyunun adı ne: Fly, yani öldür değil, parçala değil, [illegible] de değil. Neyse, Fly!, yani uç. Demek ki aslında bu bir savaş uçağı simülasyonu olmuyormuş, ticari uçaklarla uçabileceğiniz sivil bir simülasyonmuş. Bu durum karşısında elinde joystick'le ağzından salyalar akarak 'evet [illegible]' modunda bekleyen (ben de bu gruba dahilim) Türk simülasyoncusunun tepkisi ne olacak merak ediyorum. Arkasını dönüp F16'sına mı binecek yoksa barışa bir şans verecek mi? (Dağlar dağlar oyy oyyy...) Bence çoğunluk Fly!'ı es geçip kendisini büyük bir zevkten yoksun bırakacak. Peki ortalıkta avlanacak ördek, saat altı yönünden gelen haydut falan yoksa biz nasıl eğleneceğiz? Yanıtı kolay; köküne kadar gerçekçi bir oyun olacak ki uçağı düz uçurabilmek bile başlı başına bir zafer duygusu versin. Fly! da böyle bir sim zaten. Oyunda beş değişik uçakla New York, San Fransisco, Los Angeles, Chicago, Dallas gibi Amerika'nın önemli kentleri üzerinde kuş misali süzülme olanağına sahipsiniz Eee Çemişkezek üstünde uçmayı beklemiyordunuz herhalde. Yer şekilleri askeri uydulardan alınan fotoğraflara göre çizilmiş. Uçaklardan dördü pırpırken Hawker 800XP lüks bir jet. Her birinin özellikleri, uçuş dinamikleri ve kokpitleri oyuna gerçekçi bir biçimde aktarılmış. Kokpitteki kontrolleri mouse aracılığıyla kullanabiliyorsunuz bile. Oyunda otuzun üzerinde senaryo var. Bunlar genelde şuradan kalk şuraya in gibi görevler, ama içlerinde Dünya Ticaret Merkezi gökdeleninden kalkıp Manhattan adasına inmeniz istenen New York'tan kaçış gibi yaratıcı olanları da yok değil.

### Sakin ol seni indirceğiz. Şimdi yerini söyle pisti görebiliyor musun?

Uçakların aerodinamik ve motor özellikleri de oyuna gerçekçi bir biçimde aktarılmış (en azından adamların iddiaları bu). Bu yüzden de doğal olarak uçuş kontrolleri alıştığımız çoğu vur-bombala türü simülasyona kıyasla daha zor. Pırpırınızı döndürmek için ufak bir yana yatış yeterli olacaktır. Eğer her zamanki gibi hızlı ve sert dönüşler yapmaya kalkarsanız denetiminizi yitirirsiniz. Bir yöne yatmaya başladığınızda dengelemek için kontrolleri ters yöne doğru çekmek zorundasınız yoksa denetimi yitirirsiniz. Jetin yönetimi pırpırlara kıyasla daha rahat. Kontrolleri yön tuşlarıyla sağlıyorsunuz. Frenleri B ile açabilir, M ile haritayı çıkarabilir, tekerlekleri G'ye basarak çekebilirsiniz ama bu tür işlemleri kokpitdeki panelden yapmak oyunun atmosferini arttırıyor. Böylece her uçağın uçuş biçiminin yanı sıra paneline alışmak için de çaba harcayarak oyundaki gerçekçiliği daha derinden hissedebilirsiniz. Aslında kontroller bana öyle korkulacak denli zor gelmedi ama önceden fazla sim oynamamış biri nasıl düşünür bilemiyorum. Bu tür oyunların en zor yanı iniştir. Belki size manyakça gelebilir ama iniş, benim de bir herhangi bir simülasyonda en az dogfight kadar zevk aldığım kısımdır. İnebilmek için öncelikle piste ineceğiniz doğrultuyu tam tutturmalısınız. Yaklaşma açınızda ufak bir sapma bile varsa dönüp yeniden deneyin. Yeni bir deneme yapmadan önce, doğru yöne dönebilmek için yeterli zamanınız olması bakımından pistle aranızdaki uzaklığı biraz açmalısınız. İniş doğrultunuz doğru olsa bile hızınıza da dikkat etmeniz gerekiyor. Dik bir iniş denemesi sonunda parçalarınızı hava alanı



Raytheon Aircraft



çevresinden toplamak zorunda kalırlar. En iyisi piste aşağı yukarı 20 derecelik bir açıdan yaklaşmaktır. Bu arada biraz da yavaşlamalısınız. Ama çok yavaşlarsanız bu kez de parçalarınızı hava alanından değil de daha gerideki bir bölgeden toplayabilirler. Onun için kademeli olarak ve iniş zamanında bile hızın birazını koruyacak biçimde yavaşlamak gereklidir. Tekerlekler yere değmeden önce burun hafifçe kaldırılarak önce arka tekerlerin pistle buluşması sağlanır. Son aşama ise frenleri açmak ve motoru susturmaktır.

### *Evet görüyorum. Biz seni niye göremiyoruz o zaman?*

Fly! oldukça gerçekçi grafiklere sahip. Yalnız bunun karşılığında sizden oldukça iyi bir konfigürasyon bekliyor. Eğer zayıf bir 3D hızlandırıcınız varsa (16 MB'ın altında) 640-480'de kabul edilebilir bir performans yakalayabilirsiniz ki bazı oyunlar bunu bile başaramıyorlar. Aslında Fly!'ın hızı hiç de kötü değil, sorun kokpit panellerinin 1024-768'de, kaplamaların 32 bit renk derinliğinde olması gerektiği gibi görünecek biçimde hazırlanmış olmaları. 640-480'de ekran, panelin ancak





dörtte birini kaplıyor ve siz görüntüyü mouse ile kaydırmak zorunda kalıyorsunuz. 16 bitte ise bulutlar aralarına girdiğinizde kusmuk gibi görünüyorlar. Ben 8 MB Savage 3D grafik kartı ile optimum performansı 640-480 32 bitte elde ettim ve sesleri kapatarak oldukça hız kazancı sağladım. Aslında sesli de çok yavaş sayılmazdı ama huyum kurusun grafik hızı konusunda mükemmeliyetçiyimdir. Sonuçta oldukça güzel bir oyun. Grafiklerde görbildiğim tek zayıflık yer şekillerinin alçaktan uçarken yeterince ayrıntılı görünmemesi. Gerçi daha iyi örnekler var ama sanırım günümüz teknolojisinden de çok fazlasını bekleyemeyiz aslında. Bir de dönüşler sırasında dış kamera açılarından bakarken kanatçıkların hareket ettiğini göremiyorsunuz. Hani gerçekliğin patenti sizdeydi nooldu?

### *Tam Karşınızdayım. Hani nerde?.....KABOOOM*

Türkiye piyasasının bu oyuna fazla ilgi göstermeyeceğini biliyorum ama yine de şunu söyleyeyim ki türünün en iyi örneklerinden biri. Yalnız alacağınız zevk göstereceğiniz çaba ile orantılı. Kasıp kendinizi kaptırırsanız gerçek bir uçağı uçurup indirmenin heyecanının en azından nasıl bir şey olabileceğini hissedebilirsiniz.

***Ozan Simitçiler***





**Alternatif**

Flight Unlimited 2 Mayıs 98 3.5/15
Microsoft Flight Simulator Mart 99 7/10

## Fly! — 7

| | |
|---|---|
| Minimum | P200, 32 MB, 3D |
| Önerilen | PII300,64MB, 8MB 3D |
| 3D Hızlandırıcı | Direct 3D |
| Multiplay | Yok |
| PSX Versiyonu | Yok |

BİLGİ İÇİN www.iflytri.com
YAPIM Terminal Reality
DAĞITIM Gathering of Developers

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 7 |
| GENEL | 7 |

# Re-Volt

Arabamın pili bitiyor olm!

-Banane...




Amiga'nın popüler olduğu dönemlerde belkide en zevk alarak oynadığımız oyun Micro Machines'di.Bu oyunda tamamiyle gerçek ortamlarda küçük oyuncak arabanız ile yarışlar yapardınız. Bazen bir bilardo masasında bazen dağınık bir elemanın çalışma masasında yarışırdınız. Tabii o zamana kadar hiç bu kadar gerçek yaşamla bağdaşık ortamların oyun Background'u olarak kullanılmadığı bilen bizler aslında hiç de karmaşık olmayan bu oyunla saatlerimizi geçirirdik. Hele birde 3-4 kişiysek bağıra çağıra 5-6 saat sadece bu oyunu oynardık.Hiçbir artı atraksiyonu olmayan bu araba yarışının oyuncuya tek sunduğu; Her zaman başarılı bir oyunda olması gerektiğini söylediğimiz, oynanabilirlik ve bir orijinal fikir unsurlarını sonuna kadar muhteva eden bir oyundu.

Yıllar geçti karşımıza bazen oynanabilirlik unsurunun iyi olduğu ancak yaratıcılık ve orijinal unsurların içinde bulunduğu oyunlar veya tam tersi tipte oyunlar geldı.Burdan konuyu bağlama bölümüne geldiğimde;Re-Volt bu başarılı olan oyunlar katogorisinin bir ürünü. Tamamen yeni ve bu şekilde hiç kullanılmamış uzaktan kumandalı araba simulasyonu ve gerçekten çok ileri düzeyde bir oynanabilirlik oranına sahip bir oyun.

Wild Metal Country'den bu yana gördüğüm en ıyi fizik modellemelerine sahip bu oyunda sizin yarattığınız her türlü etkiye karşı gerçeye en yakın düzeyde, görülebilir çeşitli tepkimeler tasarlanmış. En kolayından bir örnek vermek gerekirse arabaların antenleri o kadar gerçekçi hareket ediyor ki kendinizi bir pencereden uzaktan kumandalı araba yarışı izliyormuş gibi hissediyorsunuz.Bunun yanında yağ birikintilerine girdiğinizde arabanızın verdiği tepkilerin inandırıcılığıda daha önce görmediğim kadar iyi. Hangi tekeriniz yağa girerse sizin arabayı yönlendirmenize bağlı `olarak arabanın verdiği tepki her seferınde değişiyor. Bu da oyunun gerçekçilik sınırlarını gerçekten çok ileri taşımaya yetiyor.



Oyundaki gerçek fizik kanunları müthiş! Hangi tekerinizin yağa girdiğine göre savruluşunuz değişebiliyor.




Eğer önünüzdeki arabayı normal yoldan geçemiyorsanız, çakın arkasından bir havai fişek, şirazesi kaysın.



Grafikler hiç de yabana atılır cinsten değil. Parkelerin üzerindeki cilada kendi aksinizi bile görebiliyorsunuz.

## Çaydanlık,Eczane ve Panda

Oyunda temel olarak 7 bölüm ve bunlara bağlı 13 pist var. Müze,market,sokak gibi çeşitli mekanlarda yarışıyorsunuz.Bu mekanlarında size yarattıkları kendilerine özgü engelleri var.Mesela markette ki buzhane veya sokak bölümündeki kazı çalışması gibi. Bölümler bu yönleriyle olabildiğince gerçekçi yaratılmış. Bu kadar iyi bir oyunda daha fazla interaktivite beklense de bize sunalan da yeterli görülüyor.Çünkü sizin düşünebileceğiniz her türlü mekanlara özgü ayrıntı oyuna uygulanmış.

Oyundaki 8 model arabanın tüm modellemeleri ve kendilerine has fiziksel yetenekleri değişik. Mesela en ve boyca geniş bir araba seçerseniz savrulma oranı azalıyor ancak zor hızlanıyor.Bunun gibi mantıksal olarak tamamen gerçekle özdeş özellikler oyunda kullanılmış.

Bu özellik göz önüne alındığında yarışmaya en el verişli araba bence Buggy tipı arabalar.Çünkü oyunda ne kadar hızlı giderseniz gidin mutlaka bir yerlerde takılacaksınız ve yeniden hız kazanmak ince atlayışlar yapmak için bu tip atraksiyonlara elveişli bir araba seçmelisiniz.

Championship Mode'da yarışırken karşınıza karşınıza 6-7 çeşit Bonus çıkacak.Bu yıldırım şekilli bonuslar size hızınızı modifiye eden pilden tutun,çevrenizdeki rakiplerin motorlarını kısa bir süre stop ettiren eletrik şokuna kadar bir çok güzel etkilere sahip. Bunları yerinde kullanırsanız seçtiğiniz araba en yavaş araba olsa bile yarışı kazanma şansınızı ikiye katlarsınız.

Oyunun grafiklerinin tümü 3D olarak tasarlanmış ki bence Midtown




Hayatımızda zevk alarak oynadığımı hatırladığım tek yarış oyunu Revolt. Bu ne şirinlik yarabbim, şu anten bakın yaaa!

Madness'dan daha hatasız ve iyi grafiklere sahip bir oyun. Bu tür bir oyunda hata olma olasılığı en fazla olan özellik grafikler olduğundan bu unsuru çok dikkatli inceledim.Karşıma birkaç önemsiz bug dışında kötü olmuş diyebileceğim hiçbir unsur çıkmadı. Hem araba ve mekanların oranı hem de interaktiviteyi sağlayan çeşitli grafiksel olaylar oyunu gerçekten kaliteli denilebilecek düzeye çıkarmaya yetmiş.

## Sepultura, Pil, Profiterol ve Dondurma

Bir oyundaki sizin kontrol edemediğiniz tüm hareket eden cisimlerin oyuna artı bir atmosfer kattığını düşündüğümüzde, bu unsurun da Re-Volt da fazlasıyla varolduğunu görüyoruz. Mesela sokakta yarıştığınız bölümde sizden bağımsız olarak hoplayıp zıplayan bir basketbol topu var. Bu eğer siz salaklık yaparsanız sizi direkt etkikeyebilir ama genel amaç olarak sokak atmosferini destekleyen bir unsur. İşte bu tip ayrıntılar sizin oyundan soğumanızı engelliyor.

Genel olarak ses özelliği yetersiz. Gerek müzik gerekse ses efektleri ne oyuna ne atmosfere yeterli katkıyı sağlayamıyor.Bu durumda, bana Re-Volt da kötü bir özellik söyle derseniz bence oyunun en kötü özelliği sesleri derim. Gerçi varolan ses özelliikleri dışında daha ne olabilir diye de düşünülebilir ama seslerin görsel malzemeyi yeterince desteklemediği aşikar.

Yapay zekaya gelince,oyunda sizi şaşırtacak kadar iyi olmayan bir yapay zeka düzeyi var.Buna rağmen rakipleriniz özellikle bonusları oldukça verimli kullanıyorlar ki bu da sizin yarışı büyük ölçüde önde bitirmenizi engelliyor. Zaten oyunda başarı olma trendiniz arabanızı iyi kullanmaktan çok yapacağınız kumazlıkların oranına göre iniş veya çıkış eğilimi gösteriyor.Buna göre yarışın başında öne geçmeniz pek bir avantaj sağlamıyor.Eğer çok bastırır da otuz kırk metre öne geçmeyi başarırsanız arabanızı iyi kontrol edip yarışı rahatlıkla kazanabilirsiniz. Ama arayı açmadığınız taktirde rakiplerinize ne kadar yakın olursanız ve ne kadar ön saflarda yer alırsanız o kadar kolay hedef oluyorsunuz ve bir fişekle kendinizi birincilikten altıncılıkta falan bulabiliyorsunuz. Bu da şüphesiz oyunu sürükleyici ve eğlenceli yapan ana unsurlardan bir tanesi.



İşte benim arabam! Hızlı, çevik ve atak. Tek kusuru birazcık savrulması.

Oyunda oynayabileceğiniz bölümleri tek tek açıklamaya gerek görmüyorum çünkü anlaması hayli kolay. Yalnız Multiplayer modunda özellikle Battle Tag denen olay bu oyunun kesinlikle Multiplayer olarak da oynanması gerektiğini gösteren bir olay. Bu mode kısaca arabalar arası bir ebelemece oyunu. Ebe olan araba parlak bir ışık saçıyor ve diğer elemanlar da onu yakalamaya çalışıyorlar. İmkanı olanınız varsa mutlaka bir defa denemelisiniz.

## Bölüm ara yazıları sadece kendileriyle alakalı...

Oyunlar birlikte gelen bir de bölüm editörü var ancak bu olay o kadar kullanışsız ki daha ilk açtığınızda ara yüzü "Ben kullanılmak için yapılmadım sadece öylesine koydular beni" diyor. Çok zamanı olanınız varsa açıp kurcalayın ama mucize beklemeyin.

Sonuç olarak Re-Volt son zamanlar da çıkan en iyi yarış oyunu. Sizi eğlendirmeye yönelik neredeyse her türlü unsur içinde var. Belki yarış oyunu sevmeyenler bu oyunuda sevmeyecektir ama mutlaka görülmeye değer ve oynadıktan sonra 'Bu ne olm haybeye zaman harcadık" dedirtmeyecek bir oyun.

*Ekim Erkurt*
*eerkurt@level.com.tr*

### Alternatif

| | | |
|---|---|---|
| Dethkarz | Ocak 99 | 8/10 |
| Motorhead | Eylül 98 | 8/10 |
| Rollcage | Haziran 99 | 8/10 |









## Revolt

8

Minimum: P200, 32 Ram, 3D
Önerilen: P2 300, 64 Ram, 16 MB
3D Hızlandırıcı: D3D
Multiplay: Var
PSX Versiyonu: Çıkacak

BİLGİ İÇİN www.gtgames.com
YAPIM Acclaim
DAĞITIM GT Interactive

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 6 |
| Atmosfer | 8 |
| Zorluk | 6 |
| GENEL | 8 |

Hit LEVEL

# STAR TREK:

## Starfleet Command

**Allah Allaaaah!!! Yavrum nasıl kaybedersiniz koca seyir defterini yav? Spock, bir de Uhura'nın odaya bakın bakiim...Öhöm...Yok yaw, orada değildir, neyse boşverin...**

Kaptanın seyir defteri, 19 Ekim, bilmem kaç vakti, haw geçen oluyorum. Üsküdar iskelesinde bekliyorum yolcu dolsun da kalkalım, çözelim halatları langa langa. Çıktım köprüye, nası sinir oluruyo biliyo musun? Tam çıkıp yağacaktım herife, aha, meğer eleman Kaptan Picard dülmiymiş? Herif kapandı ayaklarıma, bir yalvar yakar oldu. Lan, dedim, nooluyo? Yakışır mı koca kaptana? Meğer bunun derdi başkaymış. Atılgan göreve gidecek ama ortada müsait kaptan yok. Kirk genç bi hatunun peşine takılıp ortadan kaybolmuş, Picard da nası yalvarıyo, meğer saç ektirmeye gidecekmiş, randevuyu kaçırmak istemiyomuş köftehor. Bana dedi ki, Atılgan gibi gemiye benim gibi usta kaptan lazımmış, zaten gemi tam otomatikmiş, ben köprüde ense yapacakmışım, işin ucunda sağlam sipali varmış, cartmış, curtmuş. Neyse, kıramadım keratayı, severim de keltoşu biliyon mu canım seyir defterim. Ayrıca bi sürü fatura geldi, para da lazım, neyse bu aldı beni götürdü gemiye. Lan meğer bunca senedir geyiğini yaptıkları Atılgan uzay gemisi dülmiymiş? Ne biliim, Boğaz da adam taşımaktan başka bişii yapmaya fırsat mı kalıyor, dünyadan bihaber kalmışım. Neyse, çıktık köprüye, ama etrafta bi mürettebat var görme yavrum seyir defteri, valla ortam mini etekli, cıvıl cıvıl. Eh, dedim, bu uzayın kahrı da başka türlü çekilmez herhal. Picard bana bi göz kırptı, sonra vınnn, lan ne adam be! İnsan en azından dümenin yerini bi gösterir. Sonra neyse ben işte "hadi yavrum, tam yol" dedim çarkçıbaşına, ulan bi gümbürtü koptu! Meğer bu meret ışıktan falan hızlı gidiyomuş, daha iskelede gazlayınca tabii, eh mâlum, langırt diye giydirdik ordaki bi gemiye. Üstelik amiralin gemisiymiş, neyse çaktırmadan uzadık, kaporta biraz hasar aldı ama, lan olsun o kadar, benim vapur 30 senedir sırf boyayla yüzüyo, olmaz bişii. İşte çıktık gidiyoruz öyle galakside felan, beni bi sıla özlemi, bi memleket hasreti bastı ki, o kadar olur yani be datlım gıymatlım seyir defterim. Hemmen bi ufak çilingir sofrası kurdurdum köprüye, başladım inceden gazel okumaya, nasıl güzelleştim anında biliyon mu seyir defterim, çatalkaram, cincebeim? Ve fakat köprüde çekik gözlü, sivri kulaklı bi herif peydahlandı, ben rakıya asıldıkça tepeme mezartaşı gibi dikilip "Mantıksız, çok saçma, insanca davranıyorsun kaptan" felan demeye başladı. Önce nası kıl kaptım biliyon mu ciğerim seyir defteri, tam herife dalacaktım, tayfadan bi hatun yanıma gelip, "Aman kaptan, o Vulcanlıdır." demez mi? Lan noolmuş, ben de doğma büyüme Karagümrüklüyüm be, oyarım adamı! Neyse, meğer bu herif benim iki numaraymış, "Haa, madem öyle, kaptanınla beraber piizlenecen!" dedim, oturttum bunu çilingire. Oturtmaz olaydım, sarhoşluğu ne pismiş be, bi daa hayatta Vulcanlıynan felan rakıya oturmam hoca, burnumdan getirdi valla eşşolusu!

### Bir Tat, Bir Doku. Ulan Bu NeKoku?!

Nihahahah, biliyorum, giriş bayağı geyik oldu. Fakat ne yapayım, hasta ve uykusuzum, böyle zamanlarda daha bir kaçık, daha bir güzel oluyorum kendimce. Ama korkmayın, size çok süper yazı yazacağım, okurken zevkten gözlüklerinizi yiyeceksiniz. Neyse, işte gene Star Trek konulu bir adet oyunla karşı karşıyayız sayın okurcu kitlesi, bir sürü geyik Trek oyunundan sonra belki de yapılanların en güzeli, en şekeri üstüne üstlük. Bu kelimenin tam anlamıyla iki sınıfa birden giren bir oyun, hem strateji var içinde, hem de mahdut miktar simülasyon, hem de uzay gemisi simülasyonu. Aman



aklınıza öyle X-Wing felan gibi bir oyun gelmesin, çünkü hiç alakası yok. Burada Japon arabası kadar bir uzay gemisiyle gökdelen çapında anagemilere dalmaktan filan sözetmiyoruz yani, aksine hem filonuzu kurarken, hem de savaş alanında yönetirken, Kirk ve Picard gibi efsanevi karakterlerin kaptanlık özelliklerine ihtiyacınız olacak biraz. Görev brifinginde öyle git şu gemileri uçur gel tarzı bir bilgi pek bulunmuyor genelde, hatta çoğu zaman sadece bir devriye turu diye başladığınız uçuşlar çok ilginç şekillere bürünüyorlar, yani kafayı ve inisiyatifi kullanmanız gerekli. Tabii ne yapacağınız, daha doğrusu sizden beklenen hareketlerin neler olduğu biraz da hangi ırkla oynadığınıza bağlı, Klingon kaptanı olup ta geride sağlam düşman gemisi bırakmak demek, savaş konseyinde ensenize şaplağı yediniz demektir. Nitekim bu oyunda taraf sıkıntısı yok denebilir, altı ana ırktan birini seçebilirsiniz, ayrıca oyun boyunca karşınıza Star Trek evrenine has her türlü yaratık ve olay da çıkıyor. Bazı görevleri eski Trek dizilerinden ve filmlerinden şıp diye hatırladım, aferim bana. Oyunu çalıştırmak için şöyle bir Pentium 200, 32 MB RAM ve eğer mümkünse güzel de bir 3D grafik hızlandırıcı ekran kartı gerekiyor. Tabii Nuh peygamber zamanından kalma bir S3 kartla da oyunu çalıştırabilirsiniz, ama o şekil grafikleri görünce içinizden ekrana tükürmek gelecektir, yani iyi bir sistem lazım. Eğer Net üzerinde kapışmayı seviyorsanız Starfleet Command size pek çok farklı savaş seçeneği sunuyor, tabii gerekli şeylere sahip olduğunuzu varsayarak konuşuyorum, hızlı bir bağlantı ve neşeli oyun arkadaşları gibi.

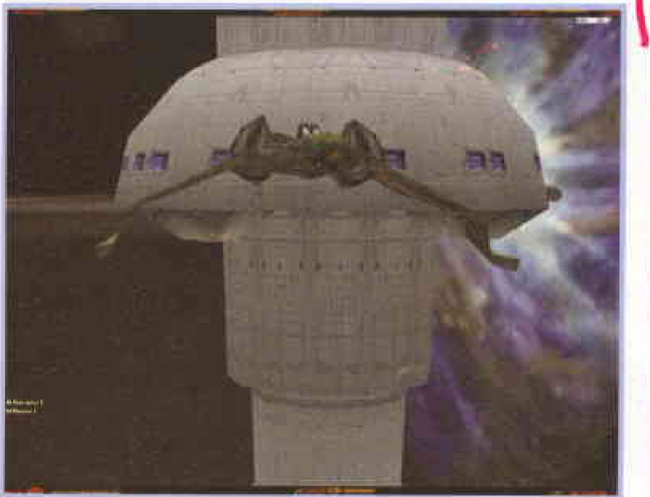


## *Gemiyi Nereye Parkettim Ben Yaw?*

Demiştim ya oyunda altı farklı ırk mevcut diye, işte bunların herbirinin kendine has müzikleri, arabirimleri ve senaryoları bulunuyor. Mesela Federation tarafında oynarken ekranınızda bol renkli ve oldukça temiz tasarlanmış bir arabirim görüyorsunuz. Klingon tarafında ise sizi bol köşeli ve kırmızı ağırlıklı oldukça agresif görünen bir arabirim, tabii ona uygun müzikler karşılıyor. İlk oynayışta Federation dışındaki ırkların arabirimleri göze neredeyse kullanılması imkansız derecede karışık geliyor. Ne var ki temelde birkaç ufak detay hariç tamamen aynı işleve sahip hepsi, o yüzden birkez neyin nerede olduğuna eliniz alışınca işler oldukça kolaylaşıyor. Oyunda yeterli sayılabilecek çapta eğitim ve alıştırma görevleri var, Academy seçeneğinden bunları uçabilirsiniz. Bu görevler bir uzay gemisiyle neler yapabileceğinizi göstermekle kalmıyor, ayrıca farklı sınıflardan gemilerle de sizi eğitiyor, tabii gittikçe de zorlaşıyorlar. Bitirdiğiniz her görev sicilinize işleniyor, madalyalarınızın olduğu kısımda bunları görebiliyorsunuz. Eğitim görevleri dışında Multiplayer oyun seçeneklerinden de bolca var, Net üzerinde çok farklı tarzlarda oyunlar oynayabilmek, oyun koşullarını kafanıza göre değiştirebilmek mümkün. Tabii en önemli oyun modu her zaman ki gibi Campaign, yani seferberlik görevleri oluyor, burada da pek çok seçenek mevcut. Öncelikle oyunun zorluk seviyesini ayarlamak dışında bir de üç farklı teknolojik dönemden birini seçmek durumundasınız. Bu teknolojik dönemler oyundaki gemi, silah ve sistem modellerini doğrudan etkiliyor. Mesela ilk dönemde en ağır sınıf gemiler mevcut değil, füzeler oldukça yavaş, savaş bilgisayarları ıskalamaya çok meyilli, ışınlama











odaları çok yavaş çalışıyor, tabii ileri teknoloji seviyesinde de durum tersi oluyor. Bunun dışında hangi ırkla oynayacağınızı da seçince göreve çıkmaya hazır oluyorsunuz, eğer eğitim görevlerini bitirdiyseniz rütbeniz ona göre biraz daha yüksek olarak başlıyorsunuz. İlk görevde düşük sınıf bir fırkateyn komutanı olarak galaksiye adım atıyorsunuz, ama tabii iş bu şeklide kalmayacak. Ya başarılı olacak ve yükselecek, ya da çok kısa bir sürede uzayda sürüklenen diğer biyolojik atıklara karışacaksınız. Hmmm, fena laf değil bu yaw, "biyolojik atık", tuttum bunu, dur özel hakaretler defterime kaydedeyim.



### *Bio-Waste! Cool! Nıhıhıhı...*

Bu oyunun strateji ağırlıklı olduğunu söylemiştik ya, kaçınılmaz olarak kaynak toplama ve işleme olayı da mevcut haliyle. Fakat normalde alışılmış tarzda değil, yani uzayda fabrika kurup mineral toplamak gibi bir saçmalıkla uğraşmıyorsunuz, zaten o maden kolonicilerinin işi. Bu oyunda kullanılan kaynak yönetimi sistemi daha ziyade Wargame sınıfına giren oyunlarda görmeye alıştığımız türden, mesela People's General gibi, görevlerde başarılı olduğunuz zaman bir miktar "Prestige" kazanıyorsunuz. Tabii bu prestiji kazanmanın belli kriterleri var, kısaca söylemek gerekirse puanlama sadece görevi bitirmenize bakılarak değil, ayrıca ne denli başarılı uçtuğunuza bakılarak yapılıyor. Ayrıca puanlama ırka göre biraz farklılık gösteriyor, Federation oldukça cimri davranırken Klingon donanması pek cömert bir tutum sergiliyor. Ama tabii savaşa bu denli büyük bütçe ayıran Klingonların ekonomik açıdan her daim sürüngeni oynadıklarını söylemeye bilmem gerek var mı? Neyse, işte oyuna girdiğinizde karşınıza çıkan ilk ekran o an bulunduğunuz sektörü ve oradaki üssü gösteriyor. Akademi, liman, subay bürosu ve brifing salonu gibi seçenekler bu ekranda bulunuyor. Ayrıca bir de galaksi haritası mevcut, buna özellikle dikkatinizi çekiyorum çünkü çok önemli. Oyuna ırkınızın başkentinin olduğu sektörde başlıyorsunuz, ancak sonsuza dek orada kalmanız gerekmiyor, hatta kalmasanız iyi olur çünkü merkeze yakın bölgeler nispeten çatışmadan ve haliyle heyecanlı görevlerden uzaktalar. Farklı görevler alabilmek ve bol prestij kazanabilmek için etrafta dolanmanız lazım, galaksi haritasında rota çizerek farklı bir sektöre uçabilirsiniz, ancak iki önemli nokta var. İlki bir defada 2 sektörden fazla gidemezsiniz, ikincisi her sektörden geçiş bir miktar prestij götürüyor. Ayrıca düşman kontrolü altında bulunan bölgelerde dost limanlar olmadığından gemilerinizin bakımını yapmanız mümkün değil, yani fazla uzaklaşmak kötü sonuçlar doğurabilir.





### *Kalenin Bedenleri, Koyverin Gidenleri...*

Dost bölgelerin hepsinde uğrayabileceğiniz bir yıldız üssü ya da ileri karakol mevcuttur, ancak çok uç noktadakiler gerek donanım, gerek personel açısından bir hayli kısır sayılırlar. Yıldız üslerinde uğramanız gereken üç önemli büro var, ilki uzay dokları. Doklarda göreve hazır durumda farklı sınıflardan gemiler alabilirsiniz, tabii büyüklüğüne ve modeline bağlı olarak bir hayli prestij harcamanız gerekiyor. Görevlerde emriniz altında birden fazla gemi bulunabilir, siz herhangi birine kumanda ederken diğerleri yapay zeka emrinde size eşlik edecektir. Tabii her zaman başka bir gemiye geçmek mümkün, ayrıca diğer gemilere farklı emirler verip gücünüzü doğru yönlendirmeniz de gerekiyor. İlerleyen görevlerle birlikte gittikçe ağır sınıftan daha fazla gemiye ihtiyacınız olacak, her ne kadar bazı durumlarda dost bir filo emiriniz altına girse de bunun geçici olduğunu unutmayın. İkinci önemli durağınız liman, burada gemilerinizin çeşitli ihtiyaçlarını karşılayacaksınız. Çeşitli modellerde füzeler, mekikler, özel komandolar, uzay sondaları, gemi yedek parçaları ve benzeri şeyleri her defasında ihtiyaç





duyacağınız miktarda buradan satın alabiliyorsunuz, bunlar olmadan gemileriniz çıplak sayılır. Üçüncü önemli mekan ise subay ofisi, buradan gemilerinizin kilit noktalarında görev yapan komutanları biraz prestij kullanarak kendi gemilerinize tayin ettirebilirsiniz. Ancak önemli detaylar var, bir subayın tecrübesi arttıkça fiyatı da artacaktır, ancak faydası o oranda büyük olacaktır. Tüm subayları efsanevi (Legendary) statüsündeki orta sınıf bir gemi rahatlıkla daha büyük ama personeli zayıf bir, hatta iki geminin canına okuyabilir. Tabii subayları gemileriniz arasında istediğiniz gibi takas edebilirsiniz, ancak daha büyük bir gemiye geçen subayın tecrübe puanı haliyle düşecektir, bunu unutmayın. Burada dört farklı sınıftan gemi olduğunu hatırlayın, Frigate, Cruiser, Heavy Cruiser ve Dreadnought olmak üzere hafiften ağıra doğru gidiyorlar ve bir modelin birden fazla varyasyonunu bulmak mümkün, bunların donanımları büyük farklılık gösterebiliyor. Ayrıca silah, kalkan, mekik, reaktör gücü, görünmezlik aygıtı, avcı uçakları, ışınlama odaları gibi faktörler de gemi tasarımlarında ırktan ırka farklılık gösteriyor. Mesela Klingon komandoları yakın dövüşte bayağı güvenilir olduklarından Heavy Cruiser sınıfı gemilerde bolca Marine ve ışınlama odası bulunuyor, bu da kalkanları inmiş bir düşman için felaket demek. Federation gemileri photon torpidolarına önem verirken, Romulanlar görünmezlik aygıtı ve plasma torpidolarını, Klingonlar ise bolca fazer ve disruptor kullanmayı tercih ediyorlar. Diğer ırkların da buna benzer öncelikleri var, kimi daha hızlı gemileri seviyor, kimi de küçük avcı gemilerine önem veriyor. Görevler ilerledikçe kazandığınız prestij puanları sicilinize yazılıyor ve rütbe kazanmanızı sağlıyorlar, genelde ilk terfiden sonra donanmanızın özel görev gücünden size teklif geliyor. Burada derhal "katıl kurt!" moduna girin ve teklifi kabul edin, çünkü bu seçkin sınıfa dahil olmak demek, oldukça kazık ve verimli görevlere katılabilmek anlamına geliyor.

### *Fazerlere Güç Verin! Biriniz de Bana Kahve Getirsin!*

Pekala, görevi seçtiniz, brifingi aldınız ve uzaydasınız. Öncelikle şunu unutmayın, bir uzay gemisi herşey için bolca enerjiye ihtiyaç duyar, ancak tüm sistemleri aynı anda tam kapasite çalıştıracak enerji



üretmesi imkansızdır. Bu yüzden enerji dağılımını doğru düzgün ayarlamayı unutmayın, tam gaz giderken tüm diğer işlemlerin yavaşlayıp kimilerinin duracağını hatırlayın, sonra bana "abi neden fazerlerim şarj etmiyo yaw?" şeklinde sorular yöneltmeyin. Ekranın sol tarafındaki paneli iki kısıma ayırabiliriz, üst tarafta dümen, haberleşme, savunma vs ile ilgili düğmeler, altta ise silah, kalkan, vb ile ilgili olanlar mevcuttur. Gemiyi yönetmek için dümen, bir hedefi taramak için bilim istasyonlarının kullanılacağını bilmiyorsanız Star Trek nedir hiç fikriniz yok demektir, ya da bunca sene sadece mini etekli personeli seyretmişsiniz, eh size diyecek lafım yok artık! Neyse, zaten eğitim görevlerini uçarsanız tüm bunları yarım saat içinde kaparsınız, korkacak bir şey yok yani. İşte size oyun için birkaç ipucu, bunlara dikkat edin, hayatınız kolaylaşsın:

- Görev başlar başlamaz R tuşuna basıp kırmızı alarma geçin, böylece herşeye hazır hale gelirsiniz.
- Geminin temel fonksiyonlarıyla ilgili kısayol tuşlarını kullanmaya alışın, bunları seçeneklerden görebilirsiniz.
- Asla tek başınıza gruplara dalmayın, geminiz sağlam bile olsa etrafınızın sarılmasına izin vermeyin.
- Mekik, probe ve avcıları kullanın, takip edenlere karşı mayın bırakın, keklik gibi düz uçup silahların şarj etmesini beklemeyin.
- Düşman gemisine Marine ışınlamak için en az bir tarafta kalkanlarının inmesi gerekir, ayrıca mesafe de yakın olmalıdır, unutmayın.
- Etrafta olup bitene karşı uyanık olun, savaş alanında inisiyatifi elden kaçıranın işi bitmiş demektir. Her an olup bitenleri takip edin, etrafta yeni düşman ya da dost var mı, bilin.
- Asteroid kuşakları ve nebulalar hem kalkanlarınızın, hem de silah sistemlerinizin canına okur, tabii düşmanınkilerin de, bunu hatırlayın.
- Etraftaki her nesneyle etkileşiminiz olduğunu unutmayın, bir güneşe çok yaklaşırsanız tereyağı tavada erirken neler hisseder, çabucak öğrenirsiniz.
- Gelen düşman füzelerini Defence kısmındaki Defensive Tractor Beam seçeneği yardımıyla havada yakalayabilirsiniz. Torpidoları yakalayamazsınız, boşuna uğraşmayın.
- Silahlarınızı ön fazerler, arka fazerler, ağır silahlar, füzeler olarak gruplandırın, bu sayede daha verimli iş çıkarırsınız.

### *Hay Bin Kunduz!*

Genel olarak Starfleet Command güzel oyun, ama kusursuz değil. Öncelikle oyunda bir hayli fazla bug mevcut, bu yüzden ilgili yamaları çekip kurmanız şiddetle tavsiye olunur. Ne yani ille odunu alayım mı elime, adam gibi hatasız oyun yapsanıza lan inek oyun firmaları! Öhöm, neyse, ikinci sıkıntı kaynağı ise grafik yapıdan kaynaklanıyor, şöyle ki oyun 3D havasına sahip ancak tüm olaylar aslında 2 boyutlu bir düzlemde geçiyor. Oyunu kolaylaştırıyor bu durum tabii, ancak yoğun bir çatışmaya girdiğinizde grafikler çok çabuk karışıyor, tabii kafanız da öyle. Homeworld bize bu işin gerçekten 3 boyutlu olabileceğini gösterdi, ve bu açıdan Starfleet Command zayıf kalıyor. Bunların dışında genel olarak fazla bir şikayetim yok, iyi bir oyun olmuş doğrusu, müzikler güzel, grafikler iyi, yapay zeka fena sayılmaz. Üstelik görevlerin ırklara has olması ve rastgele bir sırayla çıkmaları, ayrıca bol çeşitli olmaları da işi güzelleştiriyor. Daha ne olsun ki? İşte size güzel bir Trek oyunu, alınız, oynayınız, duacı olunuz. Hoşça filan da kalabilirsiniz çok istiyorsanız.



**Maddog**

Alternatif

Star Command Revuluton 5-97 3/5

War of the World Nisan 99 8/10

## Starfleet Command 9

| Minimum | |
|---|---|
| Minimum | P200, 32MB Ram |
| Önerilen | P2 266, 64 MB Ram |
| 3D Hızlandırıcı | D3D |
| Multiplay | Var |
| PSX Versiyonu | Yok |

BİLGİ İÇİN www.interplay.com

YAPIM Interplay

DAĞITIM Interplay

| | Puan (1–10) |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 9 |
| Atmosfer | 9 |
| Zorluk | 9 |
| GENEL | 9 |



# Starcraft mı Tiberian Sun mı?

Pc oyun tarihinde çıkmış olan en iyi iki Real-Time strateji oyununu bir şekilde karşılaştırmasak olmazdı.Bu iki oyunun da oyun dünyasına getirdikleri yenilikler ve kendilerine has özellikleri var ancak oyun yapısı olarak özdeş olmaları ikisinden birinin "en iyi" olabileceğinin göstergesi. Bu bağlamda çeşitli yönlerden bu iki oyunu karşılaştıracağım. Burada yazdıklarım benim yorumum olduğundan (her zaman olduğu gibi) birisi çıkıp da "Hayır bence orası öyle değil,böyle..." gibisinden saçmalıklarla beni rahatsız etmesin. Gerçekten sizin düşüncenize ters olduğuna inandığınız ve tartışmaya değer bulunacak bir fikir varsa E-mail ile bana ulaşın,size cevap vereceğim. Buradaki incelemede şüphesiz Tiberian Sun bir adım önde olacak. Çünkü rakibinden yaklaşık 2 yıl sonra piyasaya çıktı ve dönemimin yeniliklerini muhteva ediyor. Bu yüzden karşılaştırmanın teknik bölümünü okurken bu olayın ayrımına dikkat edebilirsiniz.



## GRAFİK

### Starcraft: 7 puan

Bir oyunda tüm grafik olaylarının,günümüzde oyunların temeli olduğunu düşündüğümüzde Starcraft'ın bugün için mükemmel denilemeyecek ancak oldukça başarılı bir grafik yapısı var.Tüm cisimlerin grafik biçimlemeleri hem kullanım hem de estetik açısından yeterli düzeyde.Ancak özellikle Tankların ve Uzay mekiklerinin diğer bazı cisimlerle olan orantısızlıkları bir hata olarak görülebilir.Yer şekillerinde Tiberian Sun'da olduğu gibi 3D alan örtüsü kullanılamamış olmasıda başka bir eksi puan. Yalnız oyunun uzay boşluğunda geçen bazı bölümlerindeki mükemmel denilebilecek düzeydeki ortam grafikleri belki de Starcraft'ın grafik açısından en iyi özelliği.

### Tiberian Sun : 8 puan

Bir oyunun başarılı olması için grafiklerinin iyi olması gerekmez savı belki yanlış belki doğru ancak C&C 2'nin daha önce hiçbir oyunda bu denli oyun ile bütünleşik kullanılmamış 3D alan örtüsü oyunun grafik dalındaki en önemli artısı.Özellikle gece-gündüz ışımalarının atmosferi direkt etkilediğini söyleyebiliriz. Ancak yine de SC'nin aksine C&C2'de oyunun genelinin grafik yapısı ile bir yabancılaşma içinde olduğunu söyleyebiliriz. Mesela oyun alanındaki sabit cisimlerin, sizin emrinizdeki birimlerle son derece orantısız yaratılmış olması büyük bir hata. Zannediyorum ilk olarak oyun alanını daha sonra birimleri dizayn etmişler, aksi halde böyle bir moronluğun yapılması imkansız. Sonuç olarak grafiklerde yeni bazı olaylar var ama yeterli kalitede değiller.

**KAZANAN: Tiberian Sun**



## SES VE MÜZİK

### Starcraft: 6 puan

Starcraft'ta üzerine yorum yapılmaya değmeyecek bir müzik olayı var. Kimileri bu müzikleri beğendiklerini söyleseler de bana göre SC gibi atmosfere dayalı bir oyunda çok kaliteli müzikler olması gerekirdi. Neyse ki bu eksikliği o dönemdeki benzer oyunlardan çok daha kaliteli denilebilecek düzeydeki ses efektleri ile kapatmış.
Ama buna rağmen ses ve müzik karşılaştırmasında C&C 2 karşısında ezilecek düzeyde olduğu söylenebilir.
Bu yüzden bu bölümü fazla kastırmıyorum.

### Tiberian Sun: 8 puan

Çok denebilecek sayıdaki müzikleri ve son derece keskin ve durumu direkt size aktarabilen ses efektleriyle son derece başarılı.Özellikle sinematiklerde ki ses yapısı inanılmaz düzeyde kaliteli.Ancak oyun içindeki bazı sıcak savaş durumlarında ses efektleri birbirlerine karışabiliyor.Bunun dışında genel olarak müziklerin Sound'larını düşündüğümüzde yeni bir oyun için yeterli ama C&C 2 için hafif kalmışlar. Şahsen bir oyunda gördüğüm en iyi müziklerden bazılarını Red Alert'te dinlediğimi düşündüğümde Westwood'dan bu konuda daha fazla özen beklerdim.

**KAZANAN: Tiberian Sun**



## OYNANABİLİRLİK VE YAPAY ZEKA



### Starcraft: 9 puan

Starcraft da bulunan 3 ırkın da kendine has özellikleri olması bu oyunun başarısının şüphesiz en temel etkeni. C&C2'yi ele aldığımızda NOD ve GDI'lar arasındaki birimler neredeyse aynı fakat güç dengelerinde oynama yapılarak bir değişiklik yapılmak seçilmiş. Starcraft'da bu üç ırktan hangisiyle oynarsanız onlar için yeni bir strateji geliştirmeniz gerekıyor. Tabii ırkların özellikleri arasındaki bu uçurum ister istemez oyunun yapay zekasını da etkiliyor. Çünkü rakibinizin ırkına bağlı olarak saldırı ve savunma şekilleriniz de değişiyor. Eğer biraz büyük bir haritada karışık ırklarla çok oyunculu bir oyun oynarsanız SC'ın kendisini neden bu kadar sevdirdiğini rahatlıkla anlayabilirsiniz.Bu tip bir oyunda 2 dakika arayla aynı adama yapacağınız iki saldırınında sonucu farklı olabiliyor ve bu olayda daha önce hiçbir oyunda görülmemeiş bir dengenin sonucu.

### Tiberian Sun : 7 puan



C&C2'yi belli bir süre oynadıktan sonra belki de bu oyunun adı Command and Conquer olduğundan ve oyunu Westwood yaptığı için oynadığımı düşünmeye başladım. Çünkü oyunu oynarken bir strateji oyununda gerekli olan yaratıcılık etmenine neredeyse minimal düzeyde gerek duyulması sağlanmıştı. En zor mode'da oynasam bile rakibimin saldırı taktiği neredeyse hep aynı oluyordu. Bunun yanında Nod ve GDI'lar arasındaki yetersiz farklı özellikler hangisini seçerseniz seçin neredeyse aynı savaş ve savunma stratejisi ile oynayabilmenizi mümkün kılıyor.Bu nedenle C&C2 hem benim hem de birçokları için beklenenden kötü bir oyun olarak tarihteki yerini aldı.

## SUNUM VE ATMOSFER

### Starcraft : 8 puan



SC'nin hem sunum hem de atmosfer öğeleri son derece iyi. Kendi dönemi için son derece fazla sayılabilecek ara demolar ve sinematiklerle bezenmiş yapısı oyundan soğumanızı ve senaryonun gidişatından kopmamanızı yeterli seviyede sağlıyor. Bunun yanında daha önce görülmemiş oyun içi konuşmalar, hem senaryonun gidişatını kısa aralıklarla değiştirerek gerilimi en üst düzeyde tutuyor hem de o bölümdeki amacınızla özdeşleşmenize ön ayak oluyor. Olayların uzay atmosferinde geçmesi de destekleyici öğelerle kaotik bir ortamın rahatlıkla kurulabilmesini sağlamış. Sonuç olarak SC, şu ana kadar hikayesi ile en iyi uyum içinde gidişatı kurulmuş Real-Time Strateji oyunu denebilir.

### Tiberian Sun: 9 puan

Daha önce hiçbir Strateji oyununda yapılmamış olduğunu söyleyebileceğim kalitedeki senaryo sunum yapısı ve buna bağlı olarak kurulmuş atmosferik hava gerçekten harika.Bir çok ünlü oyuncunun rol aldığı, harika kostüm ve dekorların kullanıldığı sinema tadındaki ara filmler oyunun senaryosunu her yönü ile size anlatmaya yetiyor. Oyun içindeki tüm ışık ve ses efektleri, oyunun atmosferini çok ileri düzeye taşımaya yetiyor. Bundan başka oyun yapısında varolan bir bölümdeki 2-3 ara görev hem oyundan daha fazla zevk almanızı hem de konuyu daha rahat sindirmenizi sağlıyor.

**Kazanan: Tiberian Sun**

## SONUÇ

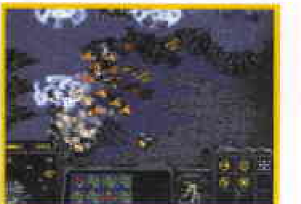


### STARCRAFT:8 Puan

Single Player oyun yapısında getirdiği ıleri düzey yenilikleri ve Multiplayer oyun dünyasının neredeyse en popüler oyunu sayılabilineceği için gerçekten oyun tarihinde sarsılmaz bir yeri var. Kendisinden 2 yıl sonra piyasaya çıkmış bir oyundan teknik birkaç özellik dışından pek fazla bir eksiği yok. Oyunun genel olarak kaliteli ve yaratıcı olmasından dolayı, 2 yıl önce değil de bugün piyasaya çıkmış olsa şüphesiz aynı başarısını tekrarlardı. Kendi adıma oyun arşivimde hiç değişmeyecek bir yeri var.

### TIBERIAN SUN : 7 Puan

Westwood Stüdyolarının yarattığı bir oyun türü olan Real-time Strateji'nın en iyi örneklerinden birisi ancak ellerindeki C&C potansiyelini yeterli düzeyde kullanamadıklarını söyleyebilirim.Yaklaşık 2,5 yıldır bizi her türlü şekilde oyalayan Tiberian Sun benim gibi bir çok kişide hayal kırıklığı yarattı. Ancak bu oyunun kötü olduğunu gösteren bir tepki değil çünkü biz zaten varolan özelliklerden çok daha yeni,devrim yaratacak olaylar beklediğimizden C&C2'den pek hoşnut olmadık.Ama herkesin mutlaka bir defa oynaması gereken bir yapım olduğu söylenebilir.



**KAZANAN: STARCRAFT**

*Stalker*

# Kısa Kısa

## FORBIDDEN CITY







Güzelim CRYO, uzun zaman önce gözümden düşmüş bir şirket. Yapımlarında daima etkileyici grafikler görürsünüz, müzikleri oyundan ayrı dinleyebilmek için bin bir türlü hinlik yaparsınız, veya CD'de audio olarak kayıtlıysa oldukça sevinirsiniz, ama iş oynamaya gelince... Oynayamazsınız, çünkü bu adamlar kimse yaptıkları oyunları oynamasın diye özellikle oyunlarını berbat eden dünya üzerindeki yegane oyun yapımcılarıdır. Yıllar önce aldığım Aliens'da da, The 3rd Millenium'da da, River World'de de Ubik'te de hep aynı şey oldu. Oyunun ya kontrolleri zor, ya yüklemeleri uzun ya yapısı anlaşılmaz ya da belirli donanım ile uyumsuz kodlamalar yüzünden anamdan emdiğim süt burnumdan gelmiştir hep. Sinan, Forbidden City'i Kısa Kısa'ya yazacağımızı söylediği zaman hiç şaşırmadım bu yüzden.

CRYO yaptıysa bir oyun, emin olun bir yerinden bir defosu çıkar... Güzelim Forbidden City de CRYO'nun üretim ve dizayn hatalı oyunlarından biri işte... Aslında bir multimedia Çin Tarihi Ansiklopedisi olarak elinizin altında bulundurmak isterseniz, bundan iyisini bulamazsınız, ama bir Adventure oyunu olarak size verebileceği fazla şey yok. Çekicilikten uzak, sıkıcı videolar; kalabalığı ile ünlü Çin'de değil de Taklamakan Çölü'nün ortasındaki bir sarayda dolaşıyormuşsunuz hissini uyandıran soluk ve sessiz çevre; heyecansız, ifadesiz bir vurguyla İngilizce konuşan Çinliler, sizi hep yapmacık bir dünyada dolaşıyormuşsunuz hissi içinde tutmayı başarıyorlar. Almayın, canım kardeşlerim.

Uzak durun, hatta gördüğünüz yerde çığlık atarak kaçın. Belli mi olur, merak falan edip bakmaya kalkarsınız sonra... Amannn...Ben sizin yerinize bu oyunu oynayıp acı çekmek için para alıyorum da sizi oynamaya ne zorlayabilir onu merak ediyorum. Aman aman...




## HELO-COPTER







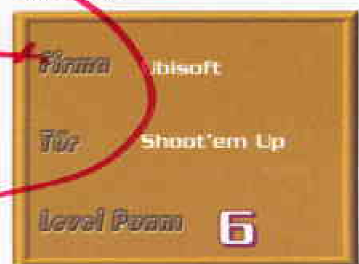




CD-ROM'ların henüz olmadığı ve oyunları bilgisayarcılardan disket hesabıyla çektirdiğimiz günleri hatırlayanınız var mı? Peki o günlerin son demlerini yaşadığı sırada, üç disketlik iğrenç Nuclear Strike isimli oyunun bir manyaklık şeklinde bütün PC'lere Install edildiğini, elalemin deli danalar gibi, helikopter şeklindeki bir Sprite'ı ekranın sağına soluna götürüp başka Sprite'lara ateş etttirdiğini de hatırlar mısınız? İşte o dangalak oyunun 3D destekli, 3 boyutlu, bol patlamalı, vektörel kopyasının bilgisayarlarımıza yeniden merhaba dediğini sizlere bildirmekten ötürü utanç duyar, kendimden nefret ederim.

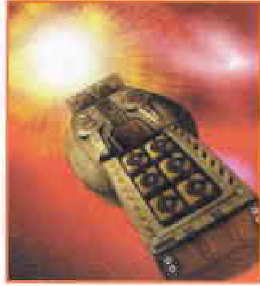
Görev öncesinde, üç helikopterden birini seçip görevi bitirdiğinizde kazandığınız paralarla da helikopterlerinize Upgrade yaptığınız bu gereksiz oyun, evinizi ziyaret eden, annenizin çocukluk arkadaşının yaramazlık yapmasın diye sizin odanıza bıraktığı küçük çocuğuna bile oynatılması ayıp olabilecek bir oyun: Bir kere öyle zor kontrolleri var ki, değil 5-10 yaşındaki çocuk, 15 senedir oyunlarla yaşayan ben bile iki tank vurana kadar akla karayı seçtim. F-16 deneyimim bile bundan kat kat kolaydı ki, bu güne bugün, kazık oyunlar listesindeki bilumum F-16 simülasyonunu rahatça oynayabilmekle övünen bir şahsiyetimdir.

Aslında Ubisoft'un yapmaya çalıştığı şeyi anlamış ve takdir etme isteği ile dolmuş durumdayım. Boşluğu hissedilen eski tip Shoot-em up'lara yeni teknolojileri ekleyerek günümüz oyunseverlerinin de Raptor cinsi oyunlardan bihaber kalmamaları için kendilerini yırtmışlar zavallılar, ama biraz fazla olmuş bu ubiciim. Üstelik, yanlarından geçip giden, tek mermiyle saf dışı kalabilecek rakip jipe bile ateş etmekten aciz onlarca düşmanla dolu savaş alanlarının savaş alanından çok, tank sürücüsü eğitim kurslarının, direksiyon dersi alanı gibi duruyor olması, oyunun bir hayli puanını kırmama neden oluyor. Bi daaki sefere biraz daha dikkat lütfen..



## SYMBIOCOM

Genelikle beğenmeyeceğimi düşünerek ön yargıyla Install ettiğim Kısa Kısa oyunlarından, Symbiocom'un beni bir tam gün boyunca bilgisayarın başına bağladığını söyleyerek başlamalıyım belki de anlatmaya...



Yıldızlar arasında yolcu taşıyan silahsız bir gemi saldırıya uğrayıp içindeki bütün yolcular öldürüldüğünde gemide kalan son kişi olarak bu esrarengiz saldırının sebebini öğrenmeye çalışırken buluyorsunuz kendinizi... Ve tabii olaylar sizi farklı mekanlara, değişik uzay üslerine ve gezegenlere sürüklüyor. Kolay sayılabilecek bilmeceler oyunun sürükleyiciliğini artırırken, ilk defa bir bilimkurgu oyununda uzayda kalakalmış bir geminin içinde Alienlar tarafından öldürülme tehlikesi geçirmeden rahat rahat araştırma yapmanın huzurunu ve zevkini de tadabiliyorsunuz.



Biliyorum, oyunu öyle bir övdüm ki neredeyse on puan vermemi falan da bekliyorsunuzdur. Ancak, elbette ki programın pek çok negatif yönü var. Ara demolar fena değil, fakat oyun türünün Adventure olduğunu düşünürsek ara videoların çok iyi kalitede olması gerekirdi. Yani prezentasyonu eksik olan bir Adventure, Adventure değildir ve kimse artık oturup bu oyunları oynamak istemez, ama dediğim gibi konu ve sunumu biraz basit kaçmasına rağmen, Alien filmlerindeki gibi, uzay gemilerinin istasyonlarının etkileyici koridorlarında, kumanda odalarında dolaşıp teknolojik aletlerle uğraşmaktan hoşlanan bilimkurgu hayranlarının en azından arşivlerinde bulundurmak isteyecekleri bir oyun gibi görünüyor Symbiocom. Ben neredeyse bitirmek üzereyim, sonunu merak ettiğim için yazıyı fazla uzatmadan oyuna geri dönüyorum. Bu arada, yazı işleri oyunun notunu 6'ya falan düşürebilir ama ben helalinden bir 7 verdim haberiniz ola..




## ED HUNTER

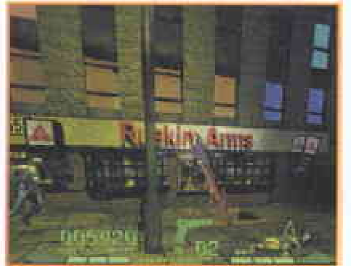
Bu gezegen iyice kafayı yemeye başladı arkadaşlar. Bu güne kadar çok kötü oyun gördük, ama son bir iki aydır yapımcıların gerçekten saçmaladığına o kadar çok şahit oluyoruz ki, artık eskisi gibi şaşkınlıkla karışık öfkeli yazılar yazmak bile gelmiyor içimizden.



Eylül sayısındaki Kısa Kısa'da Alien Encounter'ı tanıttığımı hatırlayanınız var mı bilmiyorum, ama şu anda da elimde Alien Encounter'ı bize mumla aratacak başka bir oyun duruyor ki bu oyunun dünyanın en saçma oyunu olma ünvanına adaylığının yanında, bir de utanmadan 2 CD şeklinde karşımıza çıkmasını da eklerseniz - üstelik harddiskte çok hatırlı bir yer kapladığını da hatırlatırım- Ed Hunter'ın neden bu ayın en rezalet oyunu ödülünü kazandığını anlayabilirsiniz.



Elinizdeki silahla şehrin sokaklarında fır dönüp yaratık avladığınız bu saçmasapan oyunda, ne yapay zeka, ne sürükleyicilik, ne atmosfer adına hiç bir şey bulamayacağınızı sanıyorum. Gerçi Symbiocom yazımı okuyanlar, herkesin zevkinin farklı olabileceği konusundaki görüşümü hatırlatabilecekler dir bana ama Allah aşkına, oyun teknolojisinin NASA'nın kapısını zorladığı bu dönemde, paytak ördekler gibi yürüyen canavar bozmaları ile dolu bir FPS'yi kimin ve ne amaçla oynayacağını çok merak ederim..



Bu saçmalık ötesi, utanmadan-iki-koca-CD-harcadığı-yetmiyormuş-gibi-bir-de-harddiskin-neredeyse-tamamını-isteyen-gereksiz oyuna, herkesin şahitliğinde kocaman bir 0 veriyorum. Notumu beğenmeyen varsa dava açsın.. Aha işte Türk Adaleti, Aha işte Türk Mahkemeleri. Buyurun..





# TIBERIAN SUN

## Single Player Guide

Yıllarca bekledikten sonra sonunda Tiberian Sun'ımıza kavuştuk, ama içimiz biraz buruk kaldı, çünkü Homeworld gibi RTS alanında çığır açan bir oyun daha Tiberian Sun'a doyamamışken bizleri esir alıverdi. Yine de biliyoruz ki, Tiberian Sun hâlâ hepimiz için oynanması heyecan verici, nostaljik (!) bir oyun olmaya devam ediyor ve muhtemelen birçok kişinin bu oyun konusunda biraz yardıma ihtiyacı var. Tarihi İstanbul'un birbirine benzeyen dar sokaklarında kaybolmuş çaresiz turistler misali, Tiberian Sun'ın içinde takılıp kaldıysanız, bir bölüme kadar gelmiş, ancak artık düşmanın hayvani boyutlara ulaşan baskısı karşısında oha! diyip oyundan çıkmışsanız hatta TS'yi artık Uninstall etmeyi bile düşünüyorsanız, muhtemelen doğru yazıyı okuyorsunuz.

Haftanın bir gününde İstanbul'un tarihi mekanlarına çıkarak kaybolan turistlere yol tarif eden kalifiye Level yazarları olarak, elbette siz oyunseverleri de bir oyunun acımasız zorluğu içinde valnızlığa terk edemezdik. İşte tüm Level tayfasının tam iki hafta boyunca neredeyse 24 saat Network'ün başında multi multi TS oynayıp sizler için hazırladığı TS Yol Göstermesi...

### ÇİFT TARAFLI İSTİHBARAT RAPORU

Oyun hakkında yol göstermeye birimleri tanıtmakla başlamak doğru olacaktır, zira neyin ne olduğunu tam açıklamadan, hangi birime neyle saldırmanız gerektiğini açıkladığımızda neden bahsettiğimizi ya da ne dediğimizi anlayamamak gibi bir durumla karşılaşmanızdan korkarız...



### GDI JÖNLERİ

**Light Infantry**

Tüm RTS'lerde harcanabilirlikleri en yüksek birimler listesinde daima bir numarayı işgal eden bu zavallı askerler, standart bir M16 MkII piyade Assault Rifle ile donatılmışlardır. Tek başlarına neredeyse hiç bir anlamı olmayan bu ünitelerin, kalabalık gruplar halindeyken hafif hedefler üzerinde veya araçların geçemediği engelleri aşmak konusunda yararlı birer savaş enstrümanı olarak kullanılabilmeleri onların en büyük özellikleridir.

**Disk Thrower**

GDI omzu kalabalıklarının, bu ay nasıl bir asker çeşidi icat edelim diye



düşüne düşüne yarattıkları onlarca post-modern çalışmadan başarıyla ayakta kalabilen kreasyonlarından biri olduğunu düşündüğüm bu tipler, hani şu bildiğimiz Amerikan filmlerinde okyanus sahilinde köpeği ile firizbi oynayan, standart, orta direk Amerikan gençlerinin aceleyle askere alınıp fazla eğitim verilmeden savaşa sürülmüş halidir. Dünyanın güzel günlerinde sahillerde romantik romantik firizbi fırlatan bu gençlerin yeteneklerinden faydalanmak için de GDI mühendisleri üşenmeyip firizbi şeklinde elbombaları yapmışlardır ki, bu bombaların en önemli özellikleri herhangi bir hedefe çarpmadıkları



sürece harita boyunca uçabilmeleridir.

**Jump Jet Infantry**

Oldukça kullanışlı bir birim olan Jump Jet piyadeler, hava sınıfı ünitelerden sayılmaktadırlar ve normal piyadelerin ulaşamadıkları noktalara ani saldırılar düzenlemek için biçilmiş pardösülerdir. Silah olarak kullandıkları Vulkan Topları, zayıf hedefleri paramparça etmek için birebirdir. Küçük ama hızlı birlikler şeklinde kullanılması halinde, düşmanı aynı anda pek çok farklı yönden sarmak için çok elverişlidirler.

**Medic**

Savaş alanında yaralanıp can çekişen askerlerin MEEEDDIIICC diye bağırıp çağırdığı şu ünlü Medicler işte bunlardır. Ateş falan etmezler, ama ateş eden birimlerinizin hayatta kalmasını sağlarlar. Aktif bir çatışmanın yakınına götürüp bıraktığınızda, çağıran herkesin yardımına koşup iyileştirmek gibi bir özelliği vardır. Daima birkaç tane hazırda tutmanızı öneririm, çünkü bazen Cyborglar'ın ateşine dayanamadıkları oluyor.

**Mühendis**

Yıllarca oku, o kadar hocanın kaprisine, o kadar kızın şımarıklıklarına göz yum, rüşvetçi veya kompleksli hocaların acımasızca not kırmalarına göğüs ger, üniversiteden mühendis çık, sonra da git elalemin savaşında asker ol... İşte bu dangalaklığı başarıyla gerçekleştirmiş birimleri oyun esnasında üç farklı görevde kullanabilirsiniz ki, bunların hiçbirinde ateş etme seçeneği bulunmadığını da hatırlamanızı öneririm.

**1-Düşman Yapılarını Ele Geçirme:**

Seçtiğiniz bir mühendisi, yine seçtiğiniz bir düşman yapısına sokabilirseniz, bina kısa sürede sizin kontrolünüze geçecektir, ancak buradaki tek ufak sorun, mühendisi tek parça halinde düşman binasına kadar ulaştırabilmek olacaktır, zira düşman askerleri bu tipleri gördükleri yerde vurma yetkisine sahipler ne yazık ki...

**2-Hasar Görmüş Yapıların Onarılması**

Hasar görmüş bir yapınıza gönderdiğiniz mühendis, memnuniyetle yapıyı onaracaktır ve eminim bu işi yaparken de şimdilik ne kadar şanslı olduğunu düşünecektir, çünkü mühendise tıkladıktan sonra gitmesi için tıklayacağınız bina, bir dost bina değil de, düşman üssünün ortasındaki bir düşman rafinerisi de olabilirdi.

**3-Hasar Görmüş Köprülerin Onarılması**

İşte neredeyse bir mühendisin yaşama amacı sayılabilecek bir görev ki, sağlam bir köprü bazen düşmanın sizin üssünüze kolayca ulaşabilmesi demek olabilirken, çoğu kez de sizin düşmanın kafasını kopartabilme şansına kavuşabilmenizi temsil etmektedir. Dikkatlice ve zamanı geldiğinde kullanın.

**Ghostalker**

Tiberian kurbanı birer mutant olan bu tipler, ellerindeki Railgun'larla piyadeler için ölümcüldürler. Tabii çantalarındaki C4 kalıpları da onu monte edebilecek kadar yaklaştıkları bir düşman binasının sonu anlamına gelmektedir. Yaralandıkları zaman istikamet en yakın Tiberium sahası olmalıdır. Önlerini açan zırhlı veya uçan birlikler olduğunda, birkaç Ghost bir düşman üssüne ciddi zararlar verebilirler.

**Wolverine**

Powered Assault Armor denilen ve tek bir asker tarafından kullanılan bu hafif zırhlı aracın hızlı baskınlar yapmak için ideal olduğu açıktır. Vur ve kaç... Sonra dön ve yine vur ya da kaç ve peşinden gelme cüretini gösterecek düşmanı asla çıkamayacağı bir tuzağın içine sok.

**Amphibious APC**

Karada ve denizde gidebilen bu zırhlı personel taşıyıcılar, özellikle buz üzerinde ilerletmek zorunda kaldığınız piyadeleriniz için can kurtaran simidi gibidir, çünkü bu alçak Nodlar'ın buzu kırmak gibi bir saplantıları vardır, ama bunun kötü yanı bu işi buzun üzerinde GDI askerleri varken yapmalarıdır. Dolayısıyla, buz üzerine ağır ve değerli birimlerinizi göndermeden önce biraz hava desteği ve mümkünse Artilery tadında bir iki Hover MLRS desteği ile donattığınız APC'lerinize, en güçlü piyadelerinizi doldurup buzu kırabilecek kapasitedeki NOD güçlerini nötralize etmeye çalışmanız, gözünüz gibi sakladığınız Mamooth'unuzun soğuk sulara gömülmemesi için yerinde bir kara olacaktır.

**Titan**

İşte Nodlar'ın başını en çok ağrıtacak biriminiz. 120 mm'lik topunu o kadar uzak menzillere ateşleyebilmektedir ki, zavallı Nodlar gülleler kafalarına düşmeye başladığında ateşi kimin açtığını görebilmek için ayrı bir araştırma timi kurmak zorunda kalabilmektedirler. Düşman üssünü dağıtmak için birebirdir.

**Hover MLRS**

Aklınıza gelebilecek her yer şeklinin üzerinde kolayca hareket ettirebileceğiniz Hoverlar, üzerlerindeki orta ve uzun menzilli roketler sayesinde birer Artilery gibi görev yapabilmektedirler. Tabii isterseniz mobil hava savunması olarak düşman üzerine gönderdiğiniz birimlerin yanına da ekleyebilirsiniz, çünkü roketleri hava hedeflerine de kilitlenebilmektedir. Tek negatif yanı pahalı olması, ama gül sevenler derneği üyeleri ile dikenler arasındaki alışılagelmiş ilişkinin burada da geçerli olacağını söylemekten kendimi alıkoyamıyorum...





**Distrupter**

İşte GDI komuta ve Research & Devolepment departmanlarının sanatseverler dolu olduğunun bir kanıtı. Dune romanında geçen, Sonic dalgaların birer silaha dönüştürülmesi fikrinin gerçek hayata dönüştürülmüş hali olan Distruptorlar ateş ettiğinde, önlerinde dost birimlerin bulunmamasına dikkat etmenizi öneririm, çünkü bu birimlerin nişan alma sistemlerinde henüz ince ayar yapmaya fırsat olmadığı anlaşılıyor...

**Mammoth MKII**

Duuuuuummmm! Nod birimlerinin gördükleri anda silahlarını atıp ellerini havada bir o yana bir bu yana sallayarak gerisin gerisi ve bağıra bağıra kaçmalarına neden olabilecek tek GDI birimi olan Mammoth, iki Rail Gun'a ve bir uçaksavara sahiptir ki, Railgunlar önündeki kalabalıkları bir anda alaşağı edecek cinstendir. Tek başına bir ordu olan bu canavardan sınırlı imkânlar nedeni ile bir anda sadece bir tane aktif halde olabilmektedir. Zaten düşman bir tanesini yok edene kadar da (ki bu hiç kolay değil), Mammoth zaten ikinci bir Mammoth inşa etmeye değmeyecek kadar zafere yaklaştırıyor komutanlarını... Geriye kalanları piyadeler de halledebiliyor yani.

**Mobile Sensor Array**

"En iyi düşman, yeri bilinen düşmandır" atasözünden yola çıkılarak üretilmiş MSA'lar, özellikle yer altından ilerleyerek GDI üslerinin ortasında aniden beliriveren Cyborg dolu NOD Apc'lerini tespit etmek ve önlem almak için çok uygun birer araçtırlar. Nod birimleri tarafından saldırıya uğramış ve elimine edilmiş bir MSA'nız varsa, üssünüzün içindeki devriyelerinizin sayısını iki üç katına çıkarmanızın vaktidir, çünkü





tahminen birkaç dakika içinde de üssün ortasında bir yerde, içi Cyborg ve mühendis dolu bir APC çıkacaktır....

**Orca Fighter**
İki roketatara sahip, helikopter misali bir savaş aracıdır. Hızlı ve sayıları fazla olduğunda etkili olan araçlardır. Roketleri sınırlı sayıdadır ve tekrar doldurmak için piste geri dönmek zorundadırlar.

**Orca Bomber**
Orca Fighter'ın gelişmiş bir versiyonudur ve savaş alanına ölümcül bombalar bırakır. Birkaç tanesi biraraya geldiğinde, etrafı tozu dumana boğarlar. Düşmanın hava savunmalarını meşgul eden Fighterlar yardımı ile bir üsse saldırdıklarında, yeterli sayıdalarsa, yerde duran bütün savunma birliklerini yok ederek karadan gelen dost birliklerin karşılaşacakları rezistansı minimuma indirebilirler. Gözünüz gibi bakın...

**Orca Carryall**
Savaş alanında kısılıp kalmış değerli birimlerinizi beladan kurtarmakla eş anlamlı olan bu uçan tankerler, artık yürümekten aciz, ama çok değerli bir titanı bir anda yaşama döndürebilir. Etrafına birkaç Fighter da eklediniz mi, uzun süre başarıyla size hizmet edebilirler. Savaş alanında aldığı birimleri hiç yere indirmeden direkt tamir hangarına indirebilmek gibi bir yeteneği de vardır. Dört beş tane yapabilirseniz, düşman birimlerinin hiç beklemedikleri yerlere, hiç beklemedikleri anlarda, bir Mammoth ile üç dört tane titan indirebilirsiniz ki, çatışmanın sonunda muhtemelen görevi de bitirmiş, zaferinizi kutluyor olursunuz...

**Hunter-Seeker Droid**
İşte zengin çocuklarının güzide oyuncağı... Yeterince paranız varsa ve bunları bol bol üretecek kapasiteye sahipseniz, ortama saldığınızda haritayı arayıp buldukları ilk düşman biriminin veya binasının üzerine kilitlenir ve kamikaze misali, düşmanın üzerine direkt iniş yapmaya çalışır. Tabii doğal sonuç olan patlama da muhtemelen Droid'in kendisi ile birlikte hedefinin de yok olması ile sonuçlanır. Özelikle üssünüze doğru gelen ve başa çıkamayacağınız bir düşman birliği sezinlediğinizde, bunlardan birkaç tanesi çok işinize yarayacaktır.

**Harvester**
Bütün savaşın yegane finans kaynakları diyebileceğimiz bu birimler, bütçenizin giderlerinizi karşılayabilmesi için çok önemlidir. En yakındaki Tiberium sahasına otomatik olarak yönlenirler ama emir almadıkça düşman sahasına girmezler ve düşman gördükleri anda da araziye uyarlar. Bu arada düşman Harvester'larını havaya uçurmak çok mantıklı bir iş gibi görünse de, içi Tiberium dolu bir Harvester'ı patlatmak kadar aptalca başka bir şeyin de olamayacağını hatırlamanız yerinde olacaktır.

**Dropship**
Sizin kontrol edemediğiniz, ama yörünge ile savaş alanı arasında takviye birlikler taşıyan araçlardır. Gördüğünüzde sevinebilirsiniz.

**Kodiak**
Seyyar komuta aracıdır. Yarbay McNeil'in içinde bulunduğu bu aracın yok edilmesi ile oyunun kaybedilmesi aynı anlara rastlayacaktır. Canınız pahasına koruyun, düşmandan uzak tutun...

**Mobile Construction Vehicle**
Çok pahalı olan bu araçlarla bir üs kurmak için gerekli bütün operasyonları yürütebilirsiniz. Düşman birimlerinden uzak tutunuz.

**NOD FİGÜRANLARI**
**Light Battle Infantry**

GDI'daki Light Infantry ne ise bu da odur.

**Cyborg Infantry**
Tiberium'dan mutasyona uğramış insanların makinelerle birleştirilmesinden ortaya çıkan bir askeri birimdir. Ağır zırhları, güçlü silahları vardır. Kolay kolay ölmezler. Termintör 1 filmindeki Arnold'a hayran olduklarından, gerekirse sürüne sürüne düşmanın peşinde koşuşturup oraya buraya ateş açarlar. Kalabalık gruplar halinde kullanmanızı öneririm.

**Rocket Infantry**
Normal askerlerden daha yavaş olan bu piyadeler, ateş ettiklerinde yavaşlıklarının acısını çıkartırlar. Kalabalık gruplar halinde dolaşmaları hava hedefleri için hayırlı olmaz.

**Mühendis**
GDI mühendislerinden tek farkı, üniformasının kırmızı olması ve muhtemelen işi karşılığında elde ettiği sosyal hakların çok daha kısıtlı olmasıdır.

Cyborg Commando
Cyborg'ların bir üst rütbelisidir ve tam anlamıyla baş belasıdır. Kalabalık GDI piyadelerini soykırıma uğratmak için birebirdir. Düşmanı en çok zorlayan birliklerden biridir.

Subterranean APC
GDI'ları paranoyak yapacak kadar yetenekli bir personel taşıyıcıdır. Yer altından gider ve düşmanın MSA'sı yoksa yer üstüne çıkana kadar fark edilmez. Sert kayaların veya suyun bulunduğu noktalarda yer yüzüne çıkamaz. Bu taşıyıcalara maksimum beş piyade yüklenebilir ki, iki üç



taşıyıcıya ağzına kadar Cyborg Commando ve birkaç mühendis yüklenip yukarıda konvansiyonel birlikleriniz, üssün savunmasını meşgul ederken, düşman üssünün ortasına çıkarsa, muhtemelen görevi bitirirsiniz. Mühendisler savunma binalarını ele geçirene kadar Cyborglar da temel askeri fabrikaları yok etmeyi başarırlarsa, geride kalan GDI birimlerinin son çırpınışları fayda vermeyecektir.

**Mutant Hijacker**
Grand Thieft Auto oyunundan esinlenilmiş gibi görünen bu birim, seçilen bir GDI aracının kapısını açar ve içeridekilere nazikçe dışarı çıkmalarını söyledikten sonra, aracı ele geçirir. Araç yok edilene kadar da içinde kalır. Araç yok edilmeden az önce dışarı atlayarak başka bir düşman aracını ele geçirmek üzere hazırlıklara başlar. GDI'lar için tam bir baş belasıdır. Kalabalık bir şekilde düşman tanklarının üzerine ya da APC ile yer altından, düşman üssündeki savunma birliklerinin yanına indirdiğinizde neler olacağını tahmin bile edemezsiniz. Önem verin.

**Attack Cycle**
Yer ve hava hedeflerini vurabilen bu Cyclelar, NOD'ların en hızlı birimidir. Keşif birimi olarak idealdir.

Hunter-Seeker Droid
GDI'lardakinin aynısıdır.

**Weed Eater**
Nod'ların ölümcül silahları kimyasal füzeler için Tiberium damarları toplayan anahtar araçtır.

**Tick Tank**
Kendisini gizlemek ve hedef küçültmek için namlusuna kadar toprağa gömülebilen hafif bir tanktır.

**Stealth Tank**
Ateş etmediği sürece düşman tarafından görülemeyen bu tank, sadece üs savunma sistemleri ile piyadelerden saklanamamaktadır. Bir de MSA'lar bu tankın yerini kolayca tespit edebilmektedirler. Ama diğer kara birliklerinin yanından fark ettirmeden geçmek için ideal bir silahtır.

**Artillery**
Kurulmadan ateş edemeyen, kurulduğunda ise hareket edemeyen bir birimdir, ama uzun menzili nedeniyle GDI'lara kök söktürür. StarCraft'ta olduğu gibi sekizli onlu gruplar halinde ve hava ve yer koruması altında ilerlemeleri halinde, önünde kimseler duramaz. Grubun yarısı, düşman menzili dışında atış pozisyonundayken, diğer yarısı ilerlemeye ve kurulum işlemlerine zaman ayırabilir. Bir grubun kurulumu bitti mi, arkadaki grup da yerlerinden sökülüp hareket moduna geçerek düşman üssüne doğru yavaş ama emin adımlarla ilerleyebilir.

**Harpy**
Piyade ve hafif zırhlı araçlara karşı kullanılan bir savaş helikopteridir. Mermi takviyesi yapmak için helikopter pistine dönmek zorundadır.

**Mobile Repair Vehicle**
Savaş alanındaki hasarlı birimlere anında tamir olanağı sağlar.

**Banshee**
Uzaylılardan ele geçen bir teknoloji sayesinde, geleceğin savaş aracını geliştiren Nod'ların Banshee'si ikiz toplara sahiptir ve düşman için son derece tehlikelidir.

**Flame Tank**
Yer altında saklanabilen bu tank, kızgın alevleri sayesinde bütün piyadeleri ve yapıları kolayca bertaraf edebilmektedir. Uzun süre ateş açtığında en sert çeliği bile eritebilir. Birkaç tanesi en çetin GDI birimlerini dize getirebilir.

**Montauk**
NOD komutanlarının savaşı yönettiği birimdir. Düşmandan uzak tutulmalıdır.

NOD ve GDI arasındaki savaşta hangi tarafı tutarsanız tutun, aklınızda kalmasına yarar bazı noktalar da var.
*Single Player'da yapay zeka çok başarılı olmadığı için, düşmanın geldiği yöne dikkat edin ve üs savunmanızı bu yönde güçlendirin, ama arka tarafı da sağlama alın, çünkü iki taraf da güçlü indirme, çıkartma



yeteneğine sahiptir.

*Bölüm başlar başlamaz etrafa keşifçiler gönderin. Bu hem düşmanı onlar sizi bulmadan bulabilmeniz hem de Tiberium kaynaklarını keşfedip düşmandan önce kullanmanız için yararlıdır. Kullanmadığınız her Tiberium tarlası, üzerinize sıkılmış mermiler olarak size geri dönecektir.
*Düşmanın Harvester'larını bulduğunuzda, uzun menzilli silahlarla yok etmeye çalışın. Bu ekonomik savaş, askeri savaşı kazanmanız için anahtar rolünde olacaktır.
*Sürprizler iyidir. Daima aynı anda farklı açılardan saldırmaya çalışın. Kapana sıkışan düşman çabuk dağılır.

Single Player'da tavsiye edilebilecek fazla bir strateji bulunmamaktadır. Genellikle birimlerin özelliklerine bağlı olan stratejilere zaten birimleri açıklarken değindik, ama bu ay Online köşesinde bu oyunu Multiplayer oynamak ve kazanmak için yapmanız gerekenleri bulabilirsiniz.

*Online sayfasında*
*buluşmak üzere,*
*Cem Şancı*

# Diamond Viper 770 Ultra Gamer's Edition

**İşte oyuncuların mutlaka sahip olması gereken ekran kartı.**

Riva'nın ikinci nesil işlemcisi olan TNT 2, Ultra versiyonu ile göz doldurmayı başarıyor. Gerek grafik kalitesi, gerek hız itibariyle rakiplerinden oldukça üstün olan TNT 2 Ultra işlemciler, Diamond gibi köklü ve güvenilir bir firmanın ekran kartlarında kullanıldığında daha da olumlu sonuçlar elde ediliyor. Bunun nedeni, Diamond'ın kartları 15-20 dolar daha ucuza maletmek için daha yavaş ve daha ucuz parçalar kullanmaması ve Diamond kartlardaki elektronik mimari. Bildiğiniz gibi, bir ekran kartının performansını kullanılan işlemci kadar, kartın üzerindeki belleğin hızı da etkiler. İşte Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition da bu kalitenin en güzel örneği.

Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition 32 MB SDRAM belleğe sahip. Bu sayede 2048*1536 gibi müthiş çözünürlüklere çıkabiliyor, ayrıca 200 Mhz'e kadar ekran tazeleme oranına sahip olduğundan 17-21 inç. monitörlere sahip olan mutlu azınlık gözlerini feda etmeden oldukça yüksek çözünürlüklerde titremeyen bir görüntü elde edebilirler.

Diamond'ın eski kartları genel bir sürücü problemine sahip iken, son zamanlarda elimize geçen kartlarda bu sorun kökten halledilmiş gibi gözüküyor. Viper 770 Ultra da buna istisna değil.




Kurulumu ve kaldırılması oldukça kolay. CD'de gelen programları kurduktan sonra Diamond Properties adlı yardımcı program Taskbar'a yerleşiyor. Bu program sayesinde ekran ayarlarınızı istediğiniz gibi değiştirebilir, en sık ziyaret ettiğiniz Internet sitelerine gidebilir ve tek tıklamayla BAŞLAT menüsüne ulaşabilirsiniz. Çok kullanışlı bir program, açıkçası Power Toys'dan daha iyi.

İşlemci ve bellek hızı 150/183 Mhz olan kartı, In Control Tools yardımıyla 175/200 Mhz'e kadar sorunsuz overclock etme imkanına sahipsiniz ki, bu hız şu an piyasanın en hızlı ekran kartı Voodoo 3 3500'le hemen hemen eşdeğer. AGP 4X'e desteği de bulunan kart, oyunlarda sıkça kullanılan bütün 3D efektlerini destekliyor (Mip Mapping, Bump Mapping, Z-Buffering, Fogging vs.). Bir artı daha olarak, Viper 770 Ultra MPEG-2 video standardını da destekliyor, yanı bir DVD-ROM'a sahipseniz, DVD filmleri tam performans alarak seyretmek için ayrıca bir MPEG-2 kartı almanıza gerek kalmıyor ki, bu yaklaşık 80-100 dolar cebinizde kalacak demektir.

Viper 770 Ultra ile birlikte iki de oyun geliyor. Electronic Arts'dan SuperBike ve DMA Design'ın Wild Metal Country'si. İkisi de yeni oyunlar olduğundan, oyunseverler için bir artı teşkil ediyor.

Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition çalışmak için Pentium II veya Celeron işlemcili, AGP 2X standardına uygun bir bilgisayar gerektiriyor. Kartın testi sırasında en çok göze çarpan özelliği, 16 bit'ten 32 bit'lik uygulamalara geçildiğinde gözle görülemeyecek kadar az bir performans kaybına uğramasıydı. Hemen hemen her 3D destekli oyunun 32 bit grafiklere destek verdiğini düşünürseniz, bu grafik kalitesine önem veren oyuncular için bulunmaz bir nimet. Freespace 2'deki duman, patlama ve nebula efektleri 32 bit grafik modunda 16 bit'e nazaran çok daha iyi görünüyor. Normalde oyunları 32 bit renk derinliğinde oynamak %20-%30 arasında bir performans kaybına yolaçar. Viper 770 Ultra'da ise bu kayıp %1-%5 oranında.

SONUÇ: Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition, şu an piyasada bulabileceğiniz en iyi oyun amaçlı ekran kartı. Matrox G400'ün sürücü problemleri halledilene kadar da böyle kalacağından şüphemiz yok. En azından Nvidia'nın G-Force 256 işlemcisini kullanan yeni nesil ekran kartları gelene kadar.

***Test Sonuçları***

| | Çözünürlük | 640*480 | 800*600 | 1024*768 |
|---|---|---|---|---|
| | 3D Mark Puanı | 3270 | 3111 | 3161 |
| **16 bit** | Game 1 (Race) | 33,8 | 33,6 | 33,6 |
| | Game 2 (FPS) | 36,7 | 36,9 | 35,6 |
| | 3D Mark Puanı | 3361 | 3314 | 3271 |
| **32 bit** | Game 1 (Race) | 33,7 | 33,4 | 33,4 |
| | Game 2 (FPS) | 36,6 | 35,7 | 35,3 |

**Dağıtım:** Multimedya
**Tel :** (0212) 212 98 50 (pbx)
**Fiyatı:** 205 $ + kdv




# Inca TV Explorer

Son zamanlarda bilgisayar kullanıcıları TV kartlarına ilgi göstermeye başladı. Birçok kartın üzerinde bulunan BT serisi çipsetlerin bazı "özellikleri" nedeniyle bu yönde artan talep, TV kartı üreticilerini sürekli olarak daha gelişmiş TC kartları çıkartmaya zorluyor. Bu ay da, Aralık 1998 sayımızda incelediğimiz Inca TV Explorer kartının yeni versiyonu olan Inca TV Explorer Plus elimize geçti. Bu modelin diğerine olan başlıca üstünlüğü radyo yayınlarını da alabilmesi. Bunun için kartla beraber gelen anten kablosunu yüksekçe bir yere asmanız ve CD'deki gerekli programı kurmanız yeterli.

Inca TV Explorer Plus'ın uzaktan kumandası, 181 kanallı kablo yayınlarına uygun ve 16 kanalı ön izleme şansı da sunuyor. 640*480 çözünürlükte video ve 1024*768 çözünürlükte tek kare capture etme özelliği bulunan Inca TV Explorer Plus, Microsoft Netmeeting ile de uyumlu. Bu özelliği kullanabilmeniz için CVBS standardını destekleyen bir Internet kameranızın olması gerekli. NTSC ve PAL standartlarını destekleyen kart, üzerindeki BT878 çipseti sayesinde doyurucu bir görüntü kalitesine sahip. Ama kartın en büyük eksisi, yanında bir tek sayfa bile doküman gelmemesi. Bu da ilk defa TV kartı kullanan veya genel olarak bilgisayar donanımından anlamayanlar için güçlük yaratabilecek bir etken. Ama Pasifik Bilgisayara bu eksikliği bildirdiğimizde, kullanım kitapçıklarının Türkçe olarak hazırlandığını ve piyasaya çıkacak olan Inca TV Explorer Plus'ın içinde bulunacağını belirttiler. Bu da olumlu bir gelişme. Kartın üzerindeki video girişi sayesinde bilgisayarınızda video filmlerini de seyredebilmenizi sağlıyor.

TV seyrederken ses duyabilmeniz için gereken kablo da kutudan çıkıyor. Bu kabloyu ses kartınızın Line In girişine bağlamanız gerekiyor. Çalışmak için minimum Pentium 90, boş bir PCI slotu, 8 MB sistem belleği (16 MB tavsiye ediliyor) ve 1 MB SVGA ekran kartı gerektiren Inca TV Explorer Plus'ı, iyi bir TV kartına ihtiyaç duyan herkese tavsiye edebiliriz.

Dağıtım: Pasifik
Tel: (0212) 2128865

# Perfect Multimedya Klavye

Biliyorum bu sayfalarda genellikle modem ve ekran kartı incelemesi görmeye alışıksınız, belki de "bir klavyenin incelenecek nesi olabilir" diye de düşünebilirsiniz. Ama Perfect Multimedya Klavye kayda değer özellikleriyle incelenmeyi hakediyor.

Klavyede ilginizi çekecek ilk özellik, sol tarafındaki hoparlör olacaktır. Normal PS2 girişinin yanısıra, ses kartınıza hoparlör ve mikrofon için iki ayrı çıkış da verilmiş. Ama malesef klavyenin tek eksisi bu hoparlörden kaynaklanıyor. Zaten bir klavyeyi hoparlör olarak kullanmayı hiçkimsenin istemeyeceğini varsayarak, klavyenin hoparlör çıkışının, normal hoparlörlerinizin ses kartına girmesini engellemesini hoşgörüyoruz. Ama ses kartına bağlı olmasa dahi klavyenin üzerindeki bu hoparlörden sürekli olarak düşük seviyeli bir hışırtı geliyor, bu da insanı rahatsız ediyor. Klavyenin yanında ayrıca mikrofonlu bir de kulaklık veriliyor, bunu klavyenin sağındaki hoparlör girişi sayesinde kullanabiliyorsunuz. Kulaklık bir kenara, mikrofon bayağı kullanışlı. Ses kalitesi profesyonel kalitede olmasa da, normal bir kullanıcı için uygun.



Klavyemizin artıları burada bitmiyor. Sürekli yazı yazanlar bileklerindeki yorgunluktan şikayet eder durur. Perfect Multimedya Klavye ile birlikte bilek destekliği de geliyor, böylece ufak da olsa bu ekstraya para vermeniz gerekmiyor.

Gelelim klavyenin en vurucu özelliğine. Perfect Multimedya Klavye'de normal Q klavye tuşlarına ilaveten, programlanabilir 30 ekstra fonksiyonlu tuş var. Bunların arasında sesi kısıp açmak, DOS'a düşmek, web sürfçülerinin hayatını kolaylaştıracak tuşlar, tek basışta Hesap Makinesini ekrana getirmek gibi bir sürü fonksiyonu olanlar var ve yerleşimleri de gayet uygun. Bu tuşları kullanmak için Klavyenin sağ üstündeki fonksiyon tuşuna basmanız yeterli. Kesinlikle çok kullanışlı. Bu ekstra fonksiyonları kullanabilmeniz için klavye ile birlikte gelen MMX Keyboard ve Media Key programlarını kurmanız lazım.

Sonuç olarak, Perfect Multimedya Klavye, Level Teknoloji Ödülü'nü sadece hoparlörünün parazit yapması nedeniyle alamadı. Oldukça orijinal bir parça, bilgisayarına ilginç yan birimler almayı sevenlere olduğu kadar, Multimedya uygulamaları ile sıkça uğraşanlara da hitap edebilir. Ama kullanımına alışmak biraz zaman alıyor.

Dağıtım: Multimedya
Telefon. (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyat: 23$ + kdv

# QuickShot USB Strike Pad

Tam da Fifa 2000 gelmişken, şöyle adamakıllı bir GamePad'e ne de çok ihtiyaç duyuyoruz, öyle değil mi? Piyasada birçok GamePad var, ama nedense sizler gidip 1-2 dolar daha ucuz diye içinde sürücü disketi bulunmayanları tercih edip, sonra da "Bunun sadece 4 tuşunu kullanabiliyoruum!" diye ağlıyorsunuz. İşte size fırsat, 10 dolara action oyunlardan max. zevk almanızı sağlayacak bir Gamepad geldi.




QuickShot USB StrikePad, adı üstünde, USB bağlantısını kullandığı için bilgisayarınızın USB destekli olması lazım. USB cihazların en büyük avantajı, bilgisayara taktığınız anda Windows tarafından tanınması. Biz Fifa 2000 oynarken Alt+TAB ile Windows'a döndük, Quickshot'ı bağladık, sürücülerini kurduk ve oyunumuza iki kişi olarak devam ettik. Bu kadar kolay. Üzerinde yön tuşlarının haricinde 6 ateş kontrol, iki hız ayar ve bir de fonksiyon tuşu bulunana StrikePad'in üst çeperinde sağ ve solda olmak üzere iki tane de büyük düğme var ki, yarış oyunlarında bunları kullanarak sağa sola dönmek, normal kontroller ile dönmekten çok daha kolay. Lafı fazla uzatmaya gerek yok. Zaten 10 dolara bulabileceğiniz en rahat kullanımlı GamePad'lerden olan Quickshot USB StrikePad'i action oyun severlere gönül rahatlığıyla tavsiye ediyoruz.

Dağıtım: Multimedya
Telefon: (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyatı: 10 $ + kdv

# Monaco Flat Panel Subwoofer System

Son bir yıl içinde bilgisayar oyuncuları, işlemci gücü ve ekran kartı kadar iyi bir ses sisteminin de oyun zevki açısından önemli olduğunu anlamaya başladı. SB Live ve Diamond Monster Sound gibi dört hoparlöre destek veren, gerçek zamanlı ses efekti oluşturabilen ses kartlarının da oldukça uygun fiyatlara satılmaya başlaması ile kullanıcılar beş, on dolarlık kalitesiz hoparlörler yerine, ses kartının kalitesine yakışır düzeyde bir ses çıktısı elde edebilecekleri hoparlör ve ses sistemlerine rağbet etmeye başladılar. İşte, bu gelişmeler birbirinden kaliteli birçok hoparlör çeşidinin ülkemizdeki pazardan pay kapabilmek için Türkiye'ye akın etmesine neden oldu. Bu hoparlör setlerinin arasında kimisi ses kalitesiyle, kimisi bas gücüyle, kimisi de ilginç dizaynıyla ilgi çekiyor. Monaco Flat Panel Sub Woofer System son kategoriye girmesine rağmen, ses kalitesiyle de göz (kulak?) dolduruyor.



Monaco ses sistemini aldığınız anda ilginizi çekecek ilk özellik: Hoparlörlerin kalınlığı. NTX'in Flat Panel teknolojisini kullanan hoparlörlerin kalınlığı sadece (sıkı durun) 13 mm! Duvara monte edilip satellite olarak da kullanılabilen hoparlörler, koni şeklindeki ses üreteçleri kullanan benzerlerinin kalitesine yakın bir ses verebiliyor. 500 Watt PMPO çıkışlı hoparlörlerle birlikte, 3 inçlik bir de Sub Woofer var, ama sistemin belki de tek eksisi bu Sub Woofer'ın yüksek seslere dayanamayıp, baslarda çatlamalar oluşması. Ayrıca, Sub Woofer'ı da masanızın üzerine koymak zorundasınız çünkü ses kartına bağlantı kablosunun uzunluğu sadece 30 cm ve ses yüksekliği ayarları da Sun Woofer üzerinden yapılıyor. Ama bu bir sorun değil, çünkü eşit güçteki birçok hoparlörden kat kat az yer kaplayan hoparlörler Sub Woofer'a yeterince yer bırakıyor.

Sonuç olarak, bilgisayarına ilginç parçalar almaktan hoşlananlar ve masaüstünde hoparlörlere fazla yer ayıramayanlar Monaco Flat Panel Subwoofer System'i tercih edebilir.

Dağıtım: Multimedya
Tel: (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyat: 42 $ + kdv

# Donanım Pazarı

## Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

### İŞLEMCİ
Pentium III 600 Mhz (YENİ)
Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
677 $

### ANAKART
Asus PII P3B-F ATX
Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı softmenüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
121 $

### BELLEK
128 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için ideal
252 $

### SABİT DİSK
Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB
Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 $

### EKRAN KARTI
Creative Ge-Force 256 (YENİ)
Bütün sınırları zorlayan, devrim yaratacak yeni bir ekran kartı
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
320 $

### MONİTÖR
17' Sony 200 GTS
Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 $

### CD & DVD ROM
Creative 6X DVD Rom
MPEG2 kartı ile bilikte geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233$

### SES KARTI
Sound Blaster Live!
Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
180$

## Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

### İŞLEMCİ
Intel Celeron 400 (YENİ)
Fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
80$

### ANAKART
ABIT BE6 (YENİ)
1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var,
Karma (212) 233 30 30
116 $

### BELLEK
64 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için yeterli
131 $

### SABİT DİSK
Quantum Fireball 13 GB
Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161$

### EKRAN KARTI
Creative TNT 2 16 MB
Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
88 $

### MONİTÖR
LG Studioworks 775N (YENİ)
Fiyatına oranla çok iyi bir 17 inç
Ufotek (212) 336 61 00
261 $

### CD & DVD ROM
Toshiba XM6502B
40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62$

### SES KARTI
Sound Blaster Live! Value
Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
55 $

## Yan Birimler

Ve biyisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

### HOPARLÖR
Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 $

### TV KARTI
Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

### MODEM
Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 $

### YAZICI
Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

### TARAYICI
HP ScanJet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131$

### CD YAZICI
Sony CRX 120E-RP
4X Yeniden Yazma, 4X Yazma ve 24 Hızlı okuma. IDE arabirim kullanıyor.
360 $
Pampa (212) 256 65 90







# Resident Evil 3 Nemesis




BIOHAZARD 3

**Yine kan, yine dehşet, yine vahşet!**

**Beller kopsun, kollar uçsun, kafalar patlasın!**

Hit LEVEL

Ben demiştim abi! Bu oyun mükemmel gelecek demiştim abi! Aylardır herkesin (en başta da benim) merakla beklediği efsane oyunun üçüncüsü sonunda çıktı. Bir çıkış çıktı ki ortalığı darmaduman etti yani ha. İnanır mısınız şu anda ağzım kulaklarımda. Bin yılımızın en son baba oyunuyla karşı karşıyayız (millenium olayı). Raccoon City' nin altını üstüne getiren zombiler geri döndü. Hem de ne dönüş. Canavar gibi ("gibi" kelimesi orada biraz fazla değil mi?). Unutmadan bu başyapıt eseri inceleme şansını da bana verdiği (ve bana katlanabildiği) için çok değerli patron BLaXiS' e teşekkürlerimi bir borç bilirim hani (aylardır başının etini yiyordum da) (aman efendim, reca ederim – BLX). Yine tırsınç geceler beni bekliyor anlaşılan. Level' da eşine az raslanan bir olayla karşı karşıyasınız şu anda. Sizleri resmen bir Resident Evil kasırgasına sürükleyeceğim. İlk bakışta oyunun incelemesinin dergide bayağı bir yer kapladığını fark etmişsinizdir. Ama dahası var, bu sayı bu mükemmel oyun için yeterli olmayacak. Resident Evil 3 ile ilgili yazılarımı takip etmenizi önemle tavsiye ederim. İşinize çok yarayacak bilgilere ulaşacaksınız.

Bu oyunu incelemeyi çok istiyordum ama yine aynı sorunla karşı karşıya kaldım maalesef. Henüz İngilizce versiyonu piyasaya çıkmadığından, oyunun Japonca versiyonunu inceliyorum (Biohazard 3 The Last Escape). Daha sonra oyunda olabilecek değişiklikler ne beni ne de CapCom' u bağlamaz arkadaşlar, bunu peşin peşin direkman söylüyom bak.



### *Sadist Emin İş Başında!*

Resident Evil 3, Resident Evil 2' deki olaylardan sadece 24 saat önce başlıyor ve 48 saat sürüyor. Burada Jill Valentine isimli hatunu yönlendiriyoruz. Jill Valentine' ı hatırlıyor olmanız gerekir. Resident Evil' da kendisi, Resident Evil 2' de de adı sık sık görüldü. Bir S.T.A.R.S. üyesi olan Jill Valentine, Avrupa' ya gitmek üzere hazırlanırken, Raccoon City' de tekrar bir zombi kalabalığına yakalanır. Şehirden dışarıya çıkabilmek için çabalar. Bu kez ona oldukça sıcakkanlı ve delikanlı bir genç olan Carlos Oliveira yardım eder.

- **Jill Valentine:** 23 yaşında bayan. 49 kilo. İşi: S.T.A.R.S. üyesi. Amacı Raccoon City' den tek parça halinde kaçabilmek. Normal oyunda oynanabilir, askeri oyunda oynanamaz (bu ne mi? Okumaya devam edin, anlayacaksınız).
- **Carlos Oliveira:** 21 yaşında erkek. 83 kilo. İşi: U.B.C.S. paralı asker. Amacı Raccoon City' deki sivilleri kurtarmak. Normal ve askeri oyunda oynanabilir.
- **Mikhail Victor:** 45 yaşında erkek. U.B.C.S. paralı asker. Amacı: Raccoon City' deki sivilleri kurtarmak. Normal oyunda oynanmıyor, askeri oyunda oynanabiliyor.
- **Nicholai Ginovaef:** 35 yaşında erkek. U.B.C.S. paralı asker. Amacı görevi bittikten sonra tüm U.B.C.S. mensuplarını öldürmek. Normal










oyunda oynanamıyor, askeri oyunda oynanabiliyor.

- **Daniel:** Erkek. U.B.C.S. paralı asker. Amacı görevi bittikten sonra tüm U.B.C.S mensuplarını öldürmek ama... Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.
- **Carlos' un arkadaşı:** Erkek. U.B.C.S. paralı asker. Amacı: maalesef zombiye dönüştü, Carlos... Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.
- **Brad Vickers:** Erkek. S.T.A.R.S. mensubu. Amacı Raccoon City' den kaçmak. Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.
- **Marvin:** Erkek. Polis memuru. Amacı Raccoon Police Department binasının bahçesinde yerde yatarak ölü taklidi yapmak (ne salak iş yaa, oyundaki en eblek rolü buna vermişler ehi ehi ehi) Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.

Bu arada not: "S.T.A.R.S." -- Special Tactics and Rescue Service, "U.B.C.S." -- Umbrella Biohazard Countermeasure Service demek oluyor.

## *Dur, sakın ateş etme, ben bir insanım!*

Resident Evil 3 Nemesis, serinin gerçekten en zor oyunu. Bunun sebebi, oyunun kapağına bile ismini zorla yazdıran Nemesis isimli yaratık. Kendisi son derece şımarık, usanmaz, arlanmaz ve maalesef elinde bir bazukası olan bir arkadaştır. Asıl adı da Nuri' dir. Aslında eskiden bizim mahallede, arka sokakta otururdu. Hatta arada bir sıkıştırıp tokatlardım da keratayı. Sonra yaklaşık bir dört sene önce falan ortadan kayboldu. Kimse onu görmedi. Şimdi bir gördüm, başımıza dayı kesilmiş, teee caponyalara gidip oyun yıldızı bile olmuş bea. Ama acaba bizim Nuri o mu yaw? Ya o biraz daha zayıftı galiba. Ya neyse canım işte. Sakın bu oyunun vereceği korkuyu küçümsemeyin. Sonra pişman olursunuz, komaya falan girersiniz maazallah. Nemesis size doğru koşmaya başladığı zaman ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Kodumu uzatıyo walla! Siz onun elinde ölene kadar da yorulacağa benzemiyor. Sürekli de "zıtaaaarz" diye çığırıyo. Neden sebep mi? Çünkü amacı S.T.A.R.S üyelerini öldürmek. O yüzden Jill' in peşinden gidip "zıtaaarz" şeklinde bağırıyor. Hiç debelenmeyin. Köşelere gelmeden önce "korkmiycaam işte" şeklinde kendinizi sıksanız bile oturduğunuz yerden bir karış zıplamanıza engel olamazsınız.

Resident Evil 3' te, yeni dizayn edilen yerlere ek olarak Resident Evil 1 ve 2' deki yerler de var. Böylelikle CapCom hem hamallıktan kurtulmuş hem de öteki oyunların havasını içinde barındırmaya devam etmiş. Bu oyundaki puzzle' lar gerçekten daha çok daha karmaşık ve insanın beynini test edecek cinsten (ahhhhhh ahh; hele bir de Japonca olunca...). Köşeler dönülemeyecek kadar korkunç. Burada beklenmeyeni beklemek lazım. Eğer siz zıpladığınız zaman yanınızdakilerin kafası da tavana vurmuyorsa bilin ki kafalarına battaniye, kulaklarına da terlik geçirmişlerdir. Size ciddi bir uyarı: eğer zayıf bir kalbe sahipseniz veya sara ve türevi hastalıklarınız varsa bu yazıya aldanmayın, oyun o kadar da
















güzel değil. Siz en iyisi televizyon seyredin (Reha Muhtar' ı değil haa!) Oyunun sürekliliği de şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. Gizli yerleriyle, ekstralarıyla sizi tekrar tekrar oynamaya sürüklüyor; beni de. Hadi gelin beraber gizleri çözelim, exleri tralım. Bir kere Resident Evil 2' de de sık sık karşılaştığımız, "oyunu yüzotuzsekizbuçuk kere bitirirseniz civciv çıkacak" şeklindeki hikaye burada da var. Ama şükürler olsun ki bu sefer



daha kolay. Orada Hunk ve To-fu' yu çıkartana kadar hayatım sola kaydı, rot balans ayarı gitti. RE3' te oyunu her bitirişinizde bazı gizleri çözüyorsunuz ve bazı aksesuarlara sahip oluyorsunuz. Nelere sahip olacağınız sizin oyunu ne kadar iyi oynadığınıza bağlı. Örneğin, Jill' in oyunda kullanacağı farklı kostümler olacak. Birinci bitirişinizde bir butik anahtarı ve kostümler alacaksınız. İşte bu kostümlerin bir ya da beş adet olması sizin oyunu bitiriş notunuza bağlı. Oyunu bitirdikten sonra yükleyip tekrar başlarsanız aynı oyun başlıyormuş gibi görünür ama her seferinde daha farklı oyunlar oynarsınız. Yani oyunu aslında tamamen bitirebilmeniz için tam sekiz (8) kere bitirmeniz gerekli (öööh!). Sekizinci bitirişinizin sonunda bir mesaj çıkacak. Walla, Japonca olduğu için ne dediğini tam olarak anlamıyorum ama sanırsam ki, bütün oyunları bitirdiğinizi söylüyor. Bütün gizler böylelikle açılmış oluyor.

**1- Butik anahtarı:** Birinci haritayı aldığınız yerdeki bir kapalı dolabı açmak için.

**2- Beş ekstra kostüm:**

**a)** Jill Valentine' ın Resident Evil 1' deki S.T.A.R.S. üniforması

**b)** Mini etekli polis üniforması

**c)** Beyaz alışveriş kıyafeti

**d)** Siyah sürücü kostümü

**e)** CapCom' un bir başka gerilim oyunu olan Dino Crisis' deki Regina' nın üniforması.

**3- Askeri operasyon oyunu:** İşte yukarıda söylediğim askeri kısım. Tamamen ekstra bir oyun; "The Mercenaries: Operation Red Jackal". Resident Evil 2' deki gibi de çıkartmak için kasmak gerekmiyor. Siz bir kere oyunu bitirin yeter. Tekrar yüklediğinizde zaten bununla ilgili bir seçenek gelecek karşınıza. Bununla ilgili ayrıntılar ve de tam çözüm (veya guide, henüz belli değil) Level Aralık' 99 da. Zaten daha RE3' ün tamamı bile bu aya yetişmeyecek gibi. Aslında çok kabaca anlatmama rağmen hepsini bu sayıya yazmaya kalksaydım, dergide başka oyunlara yer kalmazdı.

**4- Üç adet sınırsız silah:** bunları The Mercenaries game' den satın alabilirsiniz:

**a)** Machine gun: Bu silaha sahip olabilmek için 2000$' cık uçlanmanız gerekli.

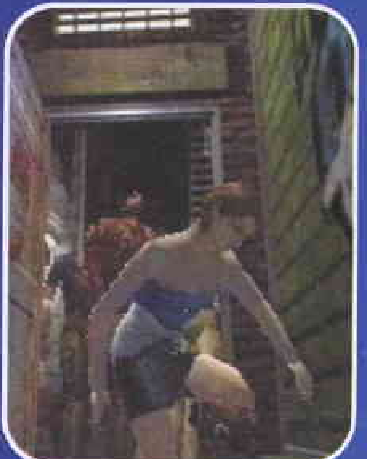
**b)** Gatling Gun (katliam silahı): E güzel alet ama birazcık 3000$

c) Rocket Launcher: Fazla söze gerek yok, alet kendini gösteriyor zaten abi: 4000$

**5- Sınırsız cephane:** bunu da The Mercenaries game' den satın alabilirsiniz. Ama biraz tuzlu: 9999$

**6- Jill' in günlüğü:** Oyunda aldığınız dosyalarla falan ilgili sanırım. Henüz tam anlayamadım. Geçiniz...

Resident Evil 3' de geçen oyundakilerle beraber toplam ondan fazla zombi çeşidi var. Her an canlanabilecek zombiler arttırılmış. Oyunu dehşet içinde oynuyorsunuz. Hepsi daha da netleştirilmiş ve animasyonları daha da yumuşatılmış. Karakterimizin hareketlerinde de ufak tefek yenilikler var. Koşma ve aşağıya aynı anda hızlıca bastığınız zaman, Jill hızla arkasını dönüyor. Silent Hill' de ortaya çıkan bu özelliği CapCom kaçırmamışa benziyor. Merdivenlerden ezbere inmiyor artık. İnip çıkarken tamamen sizin kontrolünüzde. Uğraşıp ona da animasyon yapmışlar abiler (katlar arasında yükleme varsa bu özellik çalışmaz). Böylelikle merdivenin ortasına gelip, silahınızı aşağıya doğrultup toplu katliam yaratabilirsiniz. Artık fondaki bazı objeleri de savunma amaçlı kullanabiliyoruz. Örneğin üzerinize doğru gelen zombilerin yanında duran varile ateş ettiğinizde varil







patlıyor ve zombiler de çatlıyor mecburen. Ancak burada R2' ye bastığınız zaman silahını zombilere değil de varile doğrultur. Böyle yerlerde varile değil de düşmana nişan almak istiyorsanız R1' i deneyin. Artık oyuncular oyunun hikayesini etkileyen seçimler de yapmak durumundalar. Çok daha kapsamlı bir harita sistemi var ve tek düğme ile ulaşılıyor.

## Yalan söyledim, huarrrrrrgh, taze beyiiiin!

Grafik motoru da önceki oyunla aynı ama çok daha detaylı. Patlamalar ve diğer parçacık efektleri geliştirilmiş. Ekranda bir kerede bulunabilecek zombi sayısı da arttırılmış. Yedi-sekiz hatta bazen ona kadar çıkabilen bir yamyamlar ordusu ile karşı karşıyasınız. Hava şartları da artık oyunda etken. Gün geceye dönüşüyor, tekrar gün doğuyor, yağmur yağıyor, yolları temizliyor, camlar buğulanıyor, yerlerde su birikintileri oluşuyor. Bu özellikler tabi ki bir futbol oyununu etkilediği kadar bu oyunu etkilemiyor ama oyunun atmosferine yansıyor, tansiyonu daha da yükseltiyor.

Oyunun kolay (easy) ve zor (heavy) olmak üzere iki zorluk derecesi var. Benim burada anlatacağım herşey Heavy Modda geçerlidir. Gerçi kolayda da aynı olduğunu tahmin ediyorum. Seçimi size kalmış.

Geçen oyunlarda olan herbleri (sadece Raccoon City' de yetişen ve insanı iyileştiren bir çeşit bitki) karıştırıp, daha güçlüsünü elde etme olayı bu oyunda da var. Hatta bu kez cephane için de aynı uygulama geçerli. Sağdan soldan topladığınız barutları değişik şekillerde birleştirerek istediğiniz silaha ait mermileri elde ediyorsunuz. Bunun için oyuna ilk başladığınızda sandığınızda bulunan bir aleti kullanıyorsunuz. Sanırım barutları kovanlara doldurmak falan gibi bir amacı var. İki çeşit barut var. Kırmızı olanları A barutu. Sarı olanları ise B barutu. Bir A barutu ile B barutunu birleştirirseniz, bir C barutu elde edersiniz. Şimdi değişik şekillerde karıştırılan bu barutlardan neler yapabileceğinizi bir anlatayım (güçleri 100 üzerinden değerlendirilecektir):

- A barutu= 30 Handgun (gariban tabanca) mermisi (gücü:11)
- B barutu= 14 Shotgun (pompalı) mermisi (gücü:50)
- C barutu= 20 Grenade (el bombası) mermisi (gücü:62)
- A+C barutu= 20 Fire (ateş topu) mermisi (gücü:84)
- B+C barutu= 20 Acid mermisi (gücü:72)
- C+C barutu= 20 Cold (soğuk) mermisi (gücü:100)
- C+C+C barutu= 48 Magnum mermisi (gücü:72)

Eğer aynı mermiden sekiz kere yaparsanız, sekizincide size özel mermi yapmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Birincisini seçerseniz "evet", ikincisini seçerseniz hayır demiş olursunuz.

## Başka çarem kalmadı, ben Gazman' ı arıyom arkadaş...

Tabi ki bir de bu iyileştiren herb olayları var. Bunları Raccoon City' nin hemen her yerindeki saksılarda bulmak mümkün. Üç çeşit saksı var. Yeşil herb: %25 oranında iyileştirir. Mavi herb: zehiri alır (bizim de yoğurdumuz var di mi?). Kırmızı herb: Yeşil Herb' ün gücünü arttırır. Bunları direk kullanabildiğiniz gibi karıştırarak kullanma olanağına da sahipsiniz.

- Yeşil + yeşil = %50 oranında iyileştirir.
- Yeşil + mavi = %25 oranında iyileştirir ve zehiri alır.
- Yeşil + kırmızı = %100 oranında iyileştirir.
- Yeşil + yeşil + yeşil = %100 oranında iyileştirir.
- Yeşil + mavi + kırmızı = %100 oranında iyileştirir ve zehiri alır.

Ne kadar Herb kullanmanız gerektiğini Jill' in kalp atışlarına bakarak anlayabilirsiniz. Eğer "Fine" yazıyor ve rengi yeşil ise enerjiniz %50-100 arası demektir. "Caution" yazıyor ve rengi sarı ise %49-35 arası, rengi turuncu ise %34-20 arası, "Danger" yazıyor ve rengi kırmızı ise %19-0 arası demektir. Eğer "poison" yazıyor ve rengi mor ise zehirlendiniz demektir ve enerjiniz %100-10 arasında olabilir.

Son sözüm şudur arkadaşlar, eğer Playstation' ı seviyorsanız bu oyunu da seviyorsunuz demektir. Zaten daha öncekilerini oynadıysanız bu oyunu mutlaka alacaksınız da, eğer oynamadıysanız mutlaka alın ve oynayın. Hatta tavsiyem bu serinin bütün oyunlarını alın ki neler olduğunu tam anlayabilesiniz. Karşınızda bir başyapıt duruyor (yazım değil; oyun). Almazsanız küserim bak. Bak hala duruyor ya; bak salarım üzerinize zombileri ha! Nemesiiiis, gel oğlum sana mama çıkacak gibi...



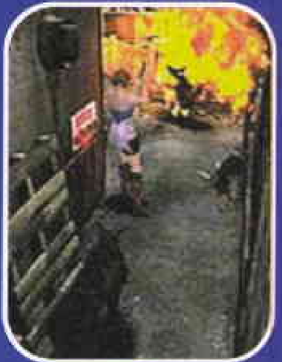
## Bacağım; bacağım nerede?!?

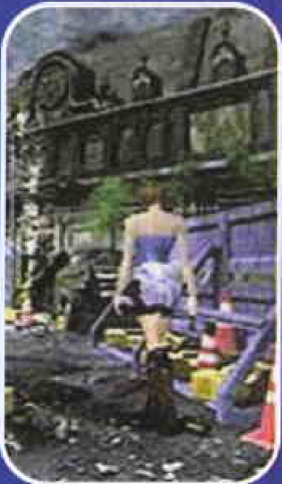
Oyundan maximum keyif alabilmek için önemli not: Bu oyunu ışıksız veya az ışıklı bir ortamda, kaliteli ve ekranın kontrast ayarı iyi yapılmış bir televizyonla ve kaliteli bir müzik setine bağlayarak oynamanızı çok fena tavsiye ederim. Eğer bir de Home Theater setiniz varsa uçtunuz demektir. İyi uçuşlar.

Bu aylık yerimizin darlığı nedeniyle yarım kalan oyunumuzun devamını, yeni bulacağım bilgileri, bütün hikayelere uygun tam çözümünü ve The Mercenaries Game guide' ını gelecek sayımızda bulacaksınız. Aralık sayımızı sakın kaçırmayın derim. Sonra üzülürsünüz.

Bir not daha: Evimi başka bir şehre taşımam nedeniyle yaklaşık bir aydır maillerinize cevap veremedim arkadaşlar. Hepinizden özür diliyorum. Telefonum bağlanınca maillerinize cevap yazmaya başlayacağım. Cevaplanmamışlara da cevap yazacağım. Bu arada artık yeni mail adresimi kullanabilirsiniz: bakınız kamede yazıyor. İlginize teşekkür ederim. Ayrıca derginizde Playstation' a daha çok önem verilmesini istiyorsanız, Playstation TopTen listemize de mail atmayı ihmal etmeyin. Playstation' cıların nabzını tutmaya devam edeceğim; Bye&smile...

***MegaEmin***
***megaemin@level.com.tr***





## Resident Evil 3

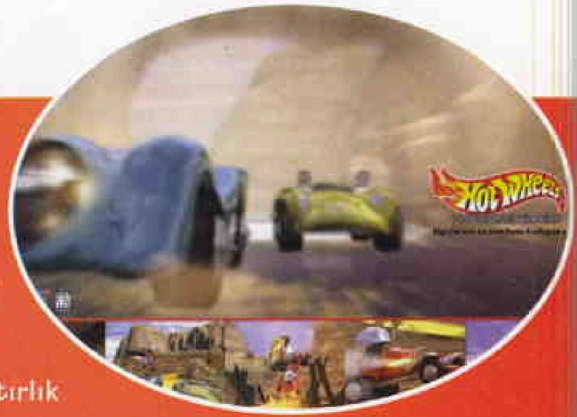
9

BİLGİ İÇİN www.capcom.com | YAPIM Capcom | DAĞITIM Capcom

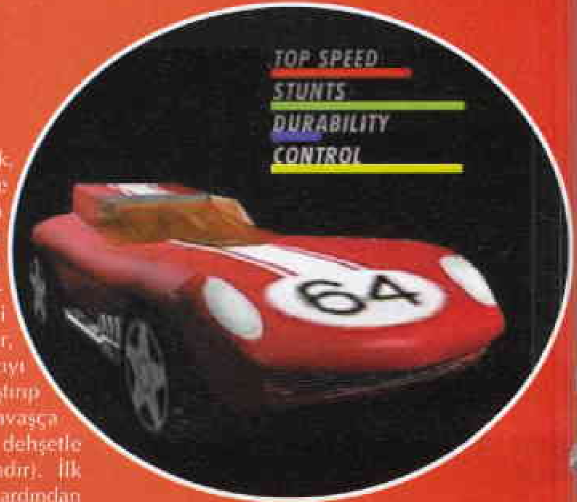
| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı | 1 |
| Memory Block | 1 |
| Analog Joystick | Var |
| Dual Shock | Var |
| PC Versiyonu | Henüz Yok |

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Ses/Müzik | 10 |
| Atmosfer | 10 |
| Zorluk | 9 |
| GENEL | 9 |

# HOT WHEELS Turbo Racing

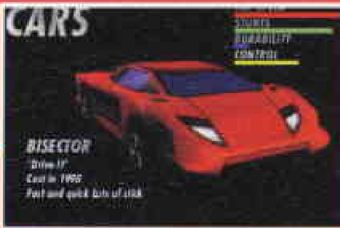



İnceleme yazılarını yazanların nedense hep unuttukları şu iki satırlık SPOT'u yazma memuru olarak ben diyorum ki: Hotwheels Turbo Racing PSX için son zamanlarda yapılmış en güzel araba yarışı (okurum sana diyorum, G&B sen anla)




Hit LEVEL

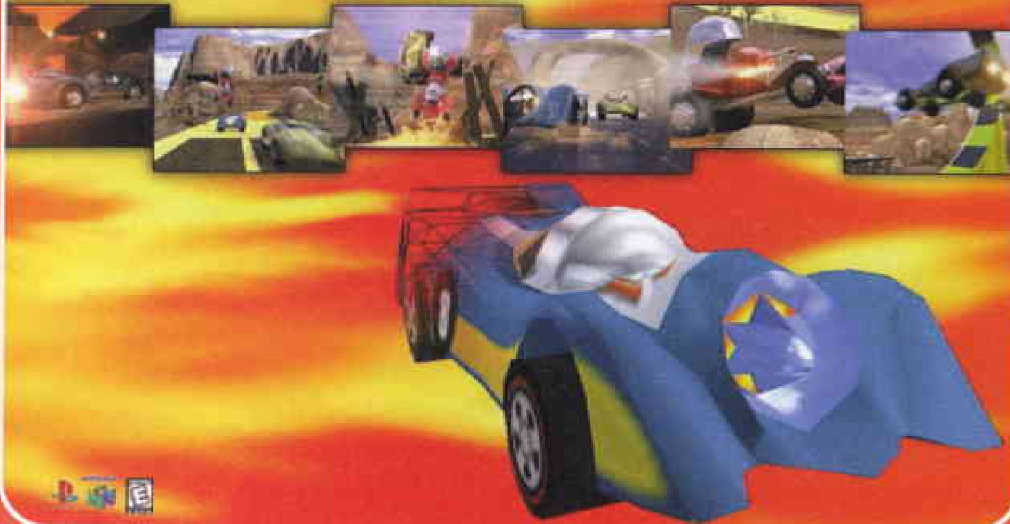
Malum, insanoğlu gösterişe meraklıdır (Homo Gösterişus). Yapılan pek çok hareketin ardında "ne?" değil de "nasıl?" sorusunun yanıtının aranması da bundan olsa gerek. Mesele uzaylıların yakalanması olabilir, ama işi yapanların beyaz önlüklü bilimadamları değil, siyah takım elbiseli gizli güçler olmasında yarar vardır. Ya da gerçekliği yarıp "Matrix" dedikleri şu fani dünyaya inen asilerin yok edilmesi sırasında bile gece takılan güneş gözlükleri, ütülü pantolonlar şarttır. Çünküm çevrede uyandırılacak olan hayranlık, dipsiz egomuzu (yazı git gide kontrolden çıkıp Freudyen yaklaşımlara taşmaya başlamakta, tarihlerin sakin bir pazar sabahını göstermesine karşın teslim süresini aşmış olduğunu bilen yazar, yazacağı diğer iki yazıyı beyninin iç kıvrımlarına sıkıştırıp denetim ağı arasından yavaşça sızan sözcükleri dehşetle sakinleştirmeye çalışmaktadır). İlk anda hafifçe gıdıklayacak, ardından dalga yemiş kumlar gibi çökecek olan haz duygusu, daha fazlasını isteyecek, bizi yeni gösterilere itecektir. Ben daha fazla dayanamıyorum, ilk cümle yeterliydi, niye bu kadar zorladım, onu hiç bilemiyorum. Sadede gelmeyi -özelikle Sinan'ın masa altında sakladığı 45'liği göz önüne alarak- faideli bir iş olarak görüyorum.



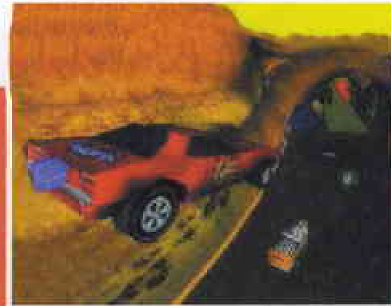

## Koş Oluum Üç Takla Bi Burgu Yaptım!!

Gösterişe meraklıyız savını ortaya atmamın nedeni eskiden her türlü oyunda artistik hareketlere önem veren arkadaşlarımızın "Üç kere dönüp ateş ettim, beş sıçrayışla hedefe ulaşıp ters döndüm!" falan gibi ifadelerinin pek çoklarınca "İyi güzel yaptın da madalya taktılar mı?" gibi yanıtlara maruz kalmalarıydı. Yaptıkları hareketin gururuyla ışıldayan gözleri bu kedi-ciğer-pis psikozundaki yanıtla sönüverirdi. Ancak yükselen değer karizma, artık hem estetik hem de işlevsel hareketlerin yapılmasına izin veren bir oyun doğurdu. Oyun hakkında kısa bir ön bilgi verip hemen açıklayacağım. Hot Wheels, araba koleksiyonu çok zengin bir yarış oyunu. Başlar başlamaz yirmi adet araç arasından birini seçme şansınız var. Exhibition Race seçeneği ile pistlerden rastgele birinde eğlenmeye başlayabileceğiniz gibi, Hot Wheels kupası da kendine güvenen her yarışçıya açık. İşin en önemli kısmına şimdi geldik. Oyunumuzda -yarış



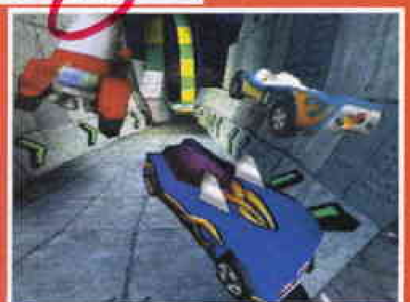













öncesinde de belirtildiği gibi kazanmanın üç yolu var: Hızlı olup rakiplerinizi geçmek, onları oraya buraya çarptırarak patlamalarını ve yarıştan bir süreliğine kopmalarını sağlamak ve artistik hareketler yapmak! Bunu nasıl kullanacağınıza gelince, yaptığınız hareketin zorluk derecesine göre sol altta bulunan ve hızla gaz verip rakiplerinizin önüne geçebilmenizi sağlayan "turbo" hakkınız artıyor. Örneğin havadayken aşağı tuşuna basarak dönebiliyorsunuz. Standart bir arabada bir takla iki turbo, iki takla ise üç turbo kazandırıyor. Eğer hantal bir araba seçmişseniz, bu değerler değişebiliyor. Bunun gibi kendi etrafında dönme, rampadan atlayıp yan düşme vb. sınırsız show imkanı var. Uçuş serbest!

## *Bir de Yere İnebilseydim !!*

Dikkat edilmesi gereken bir nokta, hareketleri layıkıyla yapabilmeniz. Eğer takla atacağım derken sırtüstü düşüverirseniz, arabanız patlayıverir, şansınız yaver gider de arabayı patlamadan çevirebilirseniz bile bonus monus alamazsınız. Bir de her pist için seçeceğiniz arabanın özelliklerini göz önünde tutun. Örneğin kıvrak bir araba, hoplayışı bol bir pistte daha çok artistik hareketle turbo kazanabilirken, düz bir pistte altınızdaki aracın hızlı olmasının önemi büyük olacaktır. En eğlenceli kısımlardan biri de çeşitli pist ve gizli araçları Hot Wheels kupasında kazandığınız başarılarla açabilmeniz. Yolda bulacağınız ekstralardan kimileri de yeni araçlara kavuşmanızı sağlayabilir. Haayırr! En önemlisini söylemeyi yine unuttum! Açılışta Metallica "Fuel" eşliğinde öyle bir demo giriyor ki, neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz. Oyun içi müzikler de size yeterli "gaz"ı verecek kadar iyi! Tabii bunca atlayış zıplayışın arasında, patlayan arabaların bir yenileme düğmesine basılarak yarışa katılabildiği bir ortamda fizik kanunları güme gidiyor tabii. Fizik kurallarına uygunluk gibi bir takıntınız yoksa, Hot Wheels'i edinin, araba yarışlarında "keyif" faktörünün bu denli önde tutulduğu oyunların sayısı pek de çok değil!

***Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu***




## Hot Wheels — 8

BİLGİ İÇİN: Aral İthalat 212659 26 73
YAPIM: Stormfront Studio
DAĞITIM: Electronic Arts

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı | 2 |
| Memory Block | Var |
| Analog Joystick | Var |
| Dual Shock | 1 |
| PC Versiyonu | Her an çıkabilir |

| | Puan |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 9 |
| Atmosfer | 8 |
| Zorluk | 7 |
| GENEL | 8 |

# Fighter Maker

**Usta dövüşçüler doğmaz; yapılır!**














Günümüze kadar sayısız dövüş oyunu piyasaya sürüldü. Bunların bazıları fantastik olmasıyla, bazıları da çok iyi tekniklerle hazırlanmış olmakla öne çıkıyordu (bazıları da öne çıkamıyordu tabi). İlk çıkan Beat-Em Up' lardan bu yana çok büyük gelişmeler oldu. Street Fighter 2 çıktığı zaman 8 karakterli, hatalarla dolu, iki boyutlu bir oyundu(yine de biz hastasıydık, yine önüme gelse oturur usanmadan oynarım). Bakınız şimdi, Street Fighter Zero 3 piyasada. Yenilikler ise sayamayacağım kadar çok. İki boyut klasiği devam etmiş ama karakter sayısı, hareketleri, turbo sistemi, özel hareketleri ve daha birçok yeniliği var. Street Fighter Ex 2 zaten tamamen bir teknik harikası. Mükemmel üç boyutlu vektör grafikler ve tam oturmuş bir oyun. Street Fighter vs. Marvel ise ütopik ama fantastik. Bu kadar gelişmeye rağmen, şimdiye kadar bir tane bile kendi dövüşçü karakterinizi tamamen kendinizin yarattığı bir oyun çıkmadı, çıkamadı nedense.

Fighter Maker' ın yapımcı firması, oyunculara da yapımcı olabilme şansı vermek istemiş olsa gerek ki, böyle ilginç bir oyunu denemiş. Karakterinizin nasıl dövüşeceğine siz karar veriyorsunuz. ASCII Firmanın adını daha önce pek duymadım. Zannedersem yeni bir firma ve değişik bir şeyler yaparak kendine yer edinmeye çalışıyor. Güzel bir fikir üretmişler ama bu oyunun, bilgisayar oyun salonlarına satılamayacağını unutmuşlar herhalde. Büyük bir geliri geri tepmiş oldular böylece. Her neyse; bu onların problemi 'di mi? Bize oynamak düşer.

### Biraz sola, hah, biraz da sağa, çevir çevir çevir...

Evet efendiiim, açın bakalım PSX konsollarınızı. Yerleştirin Fighter Maker CD' sini. Aaaaaa; o da ne? Oyunun demosu falan yok? Ne alaka yow, neden yok? Puan kaybetti daha ilk bakışta. Direkman ztarta basın felan diyo. Bastık bakalım. Dört tane seçenek çıktı karşımıza.

Σ Normal mode: herhangi bir karakteri, kendi özellikleriyle ya da sizin memory kartınızdaki kaydettiğiniz özellikleriyle beraber seçip ardarda gelen altı rakibi yenebilme maksadı taşır. Maalesef altı rakip çok azdır, hiçbir ara geçiş ekranı ya da replay falan yoktur, hatta hatta oyunun sonunda Staffroll'dan (yapanları yazan bir kayan ekran) başka bir olay, grafik yahut ta resim bile yoktur. Oyunun sonunda boss da yok. Gizli adam mı? Nerdeee? Daha normal dövüşçüler bir işe yaramıyorken ne yapalım gizli karakteri? Ben şahsen hiçbir zevk unsuru bulamadım.

- Vs mode: İki kişi karşılıklı dövüşmek için
- Option: Ayarlar; içinde bulunması gerekenlerden fazlası yok.
- Edit mode: İşte dövüşçünüzü yaptığınız kısım. Burada şu seçenekler var:

**a) New:** o karakter hakkındaki kaydedilmiş bilgileri kaybedip yeni bir karakter yaratmaya başlamak için

**b) Load:** memory kartınızdan ya da CD' den, daha önce yapılmış karakter bilgilerini yükler

**c) Save:** yapılan değişiklikleri memory karta kayıt eder

**d) Profile:** burada karakterinizin kişisel bilgilerini kayıt ediyorsunuz. Name: ismi, Hometown: yurdu, Birth Date: doğum tarihi, Sex: cinsiyeti, Blood Type: kan grubu, Hobby: adı üstünde, Occupation: meslek, Fighting style: dövüş stili, Creator: yaratıcısı

**e) Body:** yaratacağınız dövüşçünün vücudunu seçiyorsunuz

**f) Motion:** Burada karakterinizin hareketlerini hazırlıyorsunuz. Oldukça zahmetli bir iş. Hit: Yumruk, tekme vs. gibi vuruşlar - Throw: tutma, atma, fırlatma gibi - Win/Lose: Maçın sonunda yaptığı hareketler - Basic: yapılan temel hareketler; ayakta durma, eğilme, gard vaziyeti gibi

**g) Logic:** yarattığınız karakterin, bilgisayarın kontrolündeyken rakibine reaksiyonlarını ayarladığınız yer.

**h) Test:** yaptıklarınızı sınayın, test edin

**i) Settings:** geriye kalan bazı basit ayarlar

Lakin Edit mode, yani dövüşçünüzü yarattığınız bölüm öyle anlattığım kadar kolay değil. Oldukça problemli bir menü dizaynı olmuş. İlk bakışta kolay gibi gözüken bölüm bir anda bir kabusa dönüşebiliyor. Hareketleri 14 ila 23 arasında değişen kareler (frame) halinde yapıyorsunuz. Hepsini tek tek yapmanız gerektiğini bilmem söylememe gerek var mı. Vücudün herhangi bir yerini üç yönde çevirebiliyorsunuz ama vücudun yönünü kaybediyorsunuz. Frame' leri atlayarak yapmak kolay olur gibi bir düşünceyi ise unutun gitsin. Bilgisayar araları hiç de güzel dolduramıyor. Zaten oturup bütün frame' leri çizseniz bile hareketin asla umduğunuz gibi olmayacağını garanti ederim. Tabi, eğer aranızda bizim gibi oyun sapıkları varsa o zaman bir ihtimal olabilir. Ama er veya geç (tahminen beşinci harekette felan) onlar da yapmaktan usanıp kendilerini banyoya kilitleyip Tetris oynamaya başlayacaklardır. E oyun yapımcılarının da hareketleri tasarlarken Playstation Joypad' i kullanmadıklarına bahse girerim. Unutmadan, Street Fighter' daki gibi Fireball veya buna benzer ateşli, buzlu falan hareketleri de yapamıyorsunuz. Aslında bana sorarsanız yaptığınız şeylere deymez. Hele de atmaları yapmak tam bir zaman kaybı. Paşa paşa oturup normal mode' u oynayın. Güzel yönleri de var tabi. Sizin kafanızda

tasarladığınız gerçek olamayacak hareketleri yaratabilecek olmanız.

### *Kendin yap, kendin oyna*

Kullanabileceğiniz 20 adet de dövüş stili var. Bunlar: Kung Fu, Jujitsu, Kick Boxing, Kuk Sool Wan, Full Contact Karate-do, Tae Kwon Do, Kenpo Karate-do, Shoot Fighting, Boxing, Wrestling, Martial Arts, Sambo, Capoeira, Pro Wrestling, Muay Thai, Freestyle, Lucha Libre, Hybrid Jujitsu, Pit Fighting, Super Hero(ula bu ne biçim dövüş stili ?) Bu dövüş stillerini kullanacak 20 adet de hazır karakterimiz var. Ama bu karakterler de hemen hemen çalıntı gibi. Aman ne ayıııp! Duymiim bi daha. Sadece Skullomania kullanılırken Arika firmasından izin alınmış (Arika ve Skullomania isimlerini, harbi Beat-Em Up' çılar Street Fighter EX serisinden hatırlayacaklardır). Gerisi hep kopya. Biraz diğer oyunlar hakkında bilginiz varsa bu oyunu gördüğünüzde ne demek istediğimi anlarsınız. Neyse işte; bu karakterlerin kullanması için hazırlanmış 800 adet de hareket CD' de hazır bulunuyor. Bu hazır olanların üzerinde oynama yapabileceğiniz gibi yenilerini de yaratabiliyorsunuz.

### *Oyna da oyna kafana göre oyna*

Oyunun grafikleri de, yani utanmasam 16 bit MegaDrive ayarında diyecem ha (ups! dedim galiba). Çok kalitesiz fon, yerler sanki otuz kere zoomlanmış Doom duvarları gibi. Karakter çizimleri vektör grafiğin vasat örneklerinden. Hareketler ise doğal görünmekten epey uzak. Karakter seçme ekranı çok sıkıcı, yükleme ekranının bir ayağı çukurda ve menüler de karmaşık. Ya seslere ne demeli? Televizyonunuzun (ya da müzik setinizin; ki tavsiye ederim bağlayın) sesini tamamen kapattığınızda (bakınız düğme ismi "mute") Fighter Maker çok daha iyi bir oyun haline gelir. Aptal aptal ses efektleri var. Müzikleri de sadece dövüş esnasında duyabiliyorsunuz. Zaten onlar da özenle insanı en çok rahatsız edebilecek frekanslar seçilerek hazırlanmış. Atmosfer diye bir şeyden de bahsetmek bu oyun için oldukça güç.

Oyunun hiçbir modu güzel değil. Normal mod gülünç derecede kısa. Zaten oyun vasat, bari oynanabilecek tek yeri uzun tutsalardı. Mükemmel bir fikir berbat edilmiş derim ben. Yazık, yazık, yazık. Bu başarısızlıktan sonra bir daha böyle bir şey denenmez herhalde. Oyuncusuna da hiçbir zevk vermeyen bir oyun. Bu oyunu delirmeden uzun süre oynayacak birileri olduğuna da inanmıyorum. Hadi link desteği falan olsaydı o zaman yine bir derece. Arkadaşınızla yarattığınız karakterleri kapıştırırdınız falan. Neyse uzun lafın kısası, kapağını gördüğümde aldandığım kadar güzel bir oyun değil. Yine de size kalmış. Ama satın almadan önce Level Genel Puanına bir bakın derim. Bye&smile...

*MegaEmin*
*www.megaemin@level.com.tr*




















# CROC 2

Yeni günün ilk dakikaları... İki kocaman sayfa... Doldurulması gerek... Uyku beni henüz bulmadı, ama biliyorum, dışarıda beni arıyor... Kahvem olsa çarpışabilirdim, oysa cephanem tükendi...











Erken kalkıp yazarım yalanıyla uyumak istemiyorum, çünkü uyanamayacağımı biliyorum. Aslında VI. Batu ve V. Gökhan Yazmaları gerekli. Daha öncekilere ne olduğu bilinmiyor... En son derginin altındaki mahzenlerde duyulmuş sesleri. Oraya hiç inmedim, inmek istemiyorum. Zavallılar, yazılarını geciktirmişler. Son kez... Aşağıda olup bitenlerle ilgili söylentiler var. Derler ki orada on iki dakika içinde üç sayfalık bir yazı yazmanızı isterlermiş. Ve beyninize bağladıkları elektrodlar yüzünden klavyeye her basışınız küçük akımlara dönüşüp zihninizi yakmaya başlarmış. Kimse vaktinde bitirememiş. Kimileri daha başlığı bile yazamadan mahzenlerin taş duvarları kadar sessiz oluvermişler. Başarabilen bir tek kişiden söz ederler... Mad... Dog... Gerçekten başarmış mı bilmiyorum... Ama inanıyorum. O derin hırıltılar ...elektrodlar yüzünden deforme olup asimetrik bir görüntü almış kafa... alev alev gözler... ve belli belirsiz görünen, korkutucu dişler... Ancak "orayı" görmüş biri bu hale gelebilir. Korktuğumu sanmıyorum, ama bir şey beni rahatsız ediyor... Gözümün önüne o geliyor, ardından burun ve çene birleşip uzuyorlar, rengi yavaştan yeşile dönüyor, boyu kısalıyor, gözleri irileşiyor, kuyruksokumundan yavaş yavaş bir deri parçasının uzadığını fark ediyorum. Artık karşımdaki düşündüğüm kişi değil, yalnızca küçük, sevimli bir timsah yavrusu...

Bana "Merhaba" dıyor...

### *A new croc*

Eski dosta ben de merhaba diyorum. "Seni bana kardeşim bir PC CD'sinin içinde getirmişti. Fena değildin, ama seninle çok da ilgilenmediğim doğru, kusura bakma!" "Dert etme, biliyorum o zamanlar önemli işlerin vardı." Bir timsah yavrusu için çok anlayışlı... Bunu içimden söylüyorum.

"Bir göz atmak istemez misin, bu kez daha eğlenceli olacak !"

Kabul ediyor ve demoyu seyrediyorum... Oki Doki adası diye bir yer, ve "Gobbo" adlı şirin ada sakinleri. Derken Dantini adlı kötü yaratıklar (Dantini deyince aklıma dandini dandini dastana geldi, hayır, uyu...mamalı...yım...) çıkıveriyor ve bir ayinle Croc 1'deki büyük Kötü'yü çağırıveriyorlar. Bu ayine tanık olan bir Gobbo'cuk da yakalanıveriyor. Sahne değişiyor, Croc ve dostları sahilde oynuyorlar.

"Çok fotojeniksin!" diyorum... Teşekkür ediyor...

Croc bir mesaj buluveriyor ve arkadaşlarının yardımıyla Oki Doki adasına doğru fırlayıveriyor.

"Demo bu kadar, haydi yeter miskinliğin!" deyip makinemin içine giriveriyor. Elimde Joypad, kendimi onu yönetirken buluyorum. Tuşlar kolay, X ile sıçrıyor, Kare ile kuyruğumu savuruyor, Üçgen ile elimdeki eşyayı kullanıyorum. R2 ve L2 elimdeki eşyaları seçmeye, R1 ve L1 ise sağa sola kaymama yarıyor.

Adada gezinmeye başlıyorum. Buradaki Gobbo'lar oldukça yardımsever. Birinin gösterdiği kutudan sağa sola bakınmamı sağlayacak olan dürbünü alıyorum. Bir diğerinin bana uzattığı kartın üzerine alacağım kristallerin kaydedileceğini, bunları Pete'in dükkanında bana yarar sağlayacak eşyalara çevirebileceğimi öğreniyorum. Az ilerideki bir Gobbo benimle oyun oynuyor, o zıpla deyince zıplıyor, kuyruk deyince kuyruğumu çeviriyor ya da şiddetle yere vurmamı isteyince havada sıçrama tuşuna basıp kuvvetle yere iniyorum (sandıkları kırmaya yarayan hareketin aynısı). Karşılığında bana bir adet yaşam hediye ediyor. "Yaşam hediye etmek." İlginç, ama şimdi bunun üzerinde uzun uzun konuşamam.

Başka bir Gobbo daha, bana diyor ki: Dantiniler'in düzenlediği bot yarışında hep kaybeden olmaktan sıkıldık, bizim adımıza yarışır mısın?

"Elbette.."

Artık işlerin eğlenceden uzaklaştığını fark ediyorum. O ana kadar aldıklarım yalnızca hediyelerdi, artık "gerçekten" oyuna başlıyorum. Bot yarışı pek zor değil, rakipler topu topu üç kişi ve tur sayısı da az. Başlangıçta öne geçiyorlar, ama düzenli bir ilerleyişle rahatlıkla onların önüne geçebiliyorum. Bu iyi, hem yarışı kazanıp Gobbolar'ı sevindiriyor, hem de Pete'den bir şeyler almama yetecek kadar cep harçlığı ediniyorum. Yarışa dilediğim kadar katılabilirim. Ama yapılacak daha önemli işler var.




### *Croc Strikes Back*

Pek çok kapı ve önünde bekleyen Gobbolar görüyorum. Kimi sevgili kuşunu kaçıran hırsızı bulmamı, kimi ise öğlen yemeğini elinden alan Dantiniler'i yakalayıp yemeği geri getirmemi istiyor. Biri ise Dantiniler tarafından yakalanıp kafese atılmış arkadaşını kurtarmam için benden yardım bekliyor. Hepsine yardım edeceğime dair söz veriyorum. Ama önce Pete'in dükkanına gitmem ve alışveriş yapmam gerek...

Pete komik konuşan bir adam... Aslında yalnızca "Habba habba, habba habba" diyor, ama olsun, yine de komik... Üç ayrı renkte jöle satıyor. Her biri de daha yükseğe sıçramayı sağlıyor... Yaşam enerjisi, otomatik Gobbo gibi oyuncaklar da Pete'in sattıkları arasında... Bir adet jöle alıp çıkıyorum...

Tek tek Gobbolar'ın gösterdikleri kapılardan girip istediklerini yapmaya başlıyorum. Döndüğümde ise bana şükranlarını ve kristallerini sunuyorlar. Bense tüm bunların, yani "Sailor Village" adlı ilk bölümde yaptıklarımın yalnızca başlangıç olduğunu biliyorum. Dantiniler'in liderine giden yolun başlangıcı...

Kendime geliyorum, Croc makineden dışarı çıkmış, merakla yüzüme bakıyor.

"Nasıl buldun, sana daha eğlenceli olacağını söylemiştim."














"Evet."
Evet'imde eksik bir şeyler bulmuş olmalı ki soruyor .
"Evet ne? Bir tuhaflık var gibi konuşuyorsun. Yoksa, beğenmedin mi?"
"Hayır, aslında oldukça eğlenceliydi..."
Yanıtımı dürüst buluyor... İçinin yatıştığını hissediyor,ama bir kaç meraklı kurdun ayak seslerini de duyar gibi oluyorum...
"Ama çok farklı değilim, öyle değil mi?"
Gözlerini yeşil ayak uçlarına kaydırıyor... Utanıyor mu yoksa sadece üzgünlük mü bu ?...Bilemiyorum...
"Tamam, sana gerçek olmayan şeyler söylemenin anlamı yok. Belki yeryüzündeki en muhteşem platform oyunu karakteri olmayabilirsin..."
"Bak, sorun Mario Kardeşler ise, bunu anlayabilirim tamam mı? "
"Hayır, onları kıskanmayacak kadar büyüdüğünü biliyorum; -rahatlıyor- yalnızca söylemek istediğim, şu bot yarışı ve eskiye göre biraz daha başarılı grafiklerin seni bir numara yapmayacağı ama platformlardan hoşlananların ilgilenebileceği bir oyun durumuna getirebileceği. Her şeyden önemlisi çok şirinsin, bu küçüklerin çok hoşuna gider, komik ses efektleri, hele o Gobbolar'ın bıdı bıdı konuşmaları yok mu? İnan, seni sevecekler!-mutluluk-"
"Bunu duymak güzeldi, sana teşekkür ederim, yazında başarılar uykucu!"

### *Return Of The Croc*

"Ben teşekkür ederim!"
Bunları söylediğimde dergi mahzenlerinin efsanevi savaşçısından küçük bir timsah yavrusuna *dönüştüğünü seyrettiğim* - ya da klavye başındaki dakikaların gözkapaklarının altında geçen bölümünde seyrettiğimi sandığım- dost ortada yoktu. Sonunu bildiğim bir masalın içinde başrol oyunculuğunu verdiğim bu uyku gezmeni dosttan ve kendimden olan bir şeyler düşünmek istedim, düş gezmeninin kulakta bıraktığı izlerin belki uyku gezmeninden daha güzel olduğundan ya da tüm bunların benim kaçıncı sayıklamalarım olduğundan. Gece ilerliyor... Uykudan öylesine korkmuştum kı, belki bana aradıklarımı getirecek olanın o olduğunu, ufak bir parça uyku tozunun meltemle kafamdaki minik bir delikten girip beni yorgun, çaresiz bırakmak yerin, yalnıza alacakaranlığa iteceğini tahmin edememiştim (Kalktığımda yazıyı tekrar okumamaya karar verdim, belki "Off, amma da ipe sapa gelmez muhabbet!" diyebilecek uyanık kafamdan, pusun içindekileri o an görmesi mümkün olmayan tarafımdan ürktüm). En tuhafı da -gerçek olup olmadığını bilemesem de- birilerinin (belki de o eski yorgun yüzlü mahzen savaşçısının ta kendisinin) bana bu gece yardım etmış olmasının bu yazıdaki her satırdan daha gerçek gibi görünmesiydi.

***Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu***













## Croc 2

**7**

BİLGİ İÇİN Aral İthalat 212 655 26 73
YAPIM Argonaut Software
DAĞITIM Fox Interactive

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı | 1 |
| Memory Block | 1 |
| Analog Joystick | Var |
| Dual Shock | Var |
| PC Versiyonu | Çıkacak |

| | Puan (1-10) |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Ses/Müzik | 7 |
| Atmosfer | 7 |
| Zorluk | 9 |
| GENEL | 7 |

PC CD

## RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında ENTER tuşuna basarak haberleşme penceresini açın, verilen kodları buradan girdikten sonra tekrar ENTER tuşuna basarak onaylayın. İşte kodlar ve sonuçları:



Teamgod – Takım halinde ölümsüz olmanızı sağlar.

Avatargod – Sadece sizin karakterinizi ölümsüz yapar.

Explore – Görevi bitirme koşullarını kaldırıp haritada serbestçe dolaşabilmenizi sağlar.

5fingerdiscount – Tüm envanter malzemelerinizi yeniden doldurur.

Theshadowknows – Karakterinizi görünmez yapar.

Teamshadow – Tüm takım elemanlarınızı görünmez yapar.

## AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında ENTER tuşuna basarak haberleşme penceresini açın, verilen kodları buradan girdikten sonra tekrar ENTER tuşuna basarak onaylayın. İşte kodlar ve sonuçları:

ROCK ON – 1000 birim taş verir.

LUMBERJACK – 1000 birim odun verir.

ROBIN HOOD – 1000 birim altın verir.

CHEESE STEAK JIMMY'S – 1000 birim yiyecek verir.

MARCO – Tüm haritayı açar.

POLO – Savaş sisini kapatır.

AEGIS – Hızlı üretim yapmanızı sağlar.

NATURAL WONDERS – Doğal olayları kontrol etmenizi sağlar.

RESIGN – Bölümü kaybetmenizi sağlar.

WIMPYWIMPYWIMPY – Kendinizi yoketmenizi sağlar.

I LOVE THE MONKEY HEAD – Bir VDML verir.

HOW DO YOU TURN THIS ON – Bir Cobra otomobil verir.

TORPEDO# - # nolu düşmanı öldürür. # için bir değer girmeniz gereklidir.

TO SMITHEREENS – Bir adet sabotajcı verir.

BLACK DEATH – Tüm düşmanlarınızı öldürür.

I R WINNER – Bölümü kazanmanızı sağlar.

## DELTA FORCE 2

Burada vereceğimiz hile kodu sadece oyunun demo versiyonunda geçerlidir. Öncelikle " tuşuna basarak hile konsolunu açın, buradan kodu girin ve ENTER tuşuna basın:

Imnotafraidtofight – Ölümsüz olmanızı sağlar.

## AFRICAN SAFARI

Bu oyunda fazladan bir miktar para alabilmek için şunu yapın, öncelikle imlecin ekranın sol üst köşesine iyice dayandığından emin olana dek mouse'u itin. Sonra CTRL ve 4 tuşlarına aynı anda basın, doğru yaptıysanız paranızın arttığını göreceksiniz.

## SINISTAR UNLEASHEAD

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında ~ tuşuna basarak komut konsolunu açın. Daha sonra buradan istediğiniz kodu girin ve ENTER tuşuna basarak kodu onaylayın. İşte kodlar ve etkileri:

Level [0-23] – Seviye seçim kodu.

Nodmg – Ölümsüzlük kodu.

Freecrystal – Fazladan kristal alabilmenizi sağlar.

## UPRISING 2

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında M tuşuna basarak mesaj satırını açın. Buradan klavye vasıtasıyla aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin ve ENTER tuşuna basarak kodu onaylayın. İşte hileler ve etkileri:



Chump – Ölümsüzlük.

Yoyo – Ölümsüzlük.

Dangerous – Sınırsız cephane.

Tuff ass – Süper silahlar.

Dangerous chump – Ölümsüzlük ve sınırsız cephane.

Way mo money – 5000 kredi hesabınıza eklenir.

Done – Senaryoyu kazanırsınız.

Stormy – Yağışlı hava.

Clearsky – Güzel hava.

Flurry – Karlı hava.

Slick – İntihar etmenizi sağlar.

## MIGHT AND MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR

Bu oyunda hızlı ve kolay bir biçimde Experience kazanmanın bir yolu mevcut. Öncelikle bol miktar Exp. veren bir canavarla savaşıp öldürün, mesela kızıl ya da mavi ejder gibi. Ancak yaratığı öldürünce cesedini malzeme için araştırmayın, bunun yerine cesede Paralyze büyüsü atın. Bu şekilde yaratık tekrar dirilecektir ancak artık tek bir isabetli vuruşla yeniden ölecek ve size Exp. kazandıracaktır. Bunu istediğiniz kadar tekrarlayıp karakterlerinizi geliştirebilirsiniz. Ayrıca aşağıda bazı temel ve ileri seviye iksirlerin formülleri ve ne işe yaradıklarının bir listesini bulabilirsiniz.

**Temel İksirler:**
Red Potion = Cure Wounds
Yellow Potion = Cure Weakness
Blue Potion = Magic Potion
Red + Yellow = Cure Disease (Orange)
Red + Blue = Cure Poison (Purple)
Yellow + Blue = Awaken (Green)

**Expert İksirler:**
Green + Blue = Recharge Item (Green/Blue)
Green + Yellow = Harden Item (Green/Yellow)
Green + Red = Bless (Green/Red)
Green + Orange = Cure Insanity (Green/Orange)
Green + Purple = Remove Curse (Green/Purple)
Orange + Red = Haste (Orange/Red)
Orange + Yellow = Stone Skin (Orange/Yellow)
Orange + Blue = Preservation (Orange/Blue)
Orange + Purple = Remove Fear (Orange/Purple)
Purple + Red = Heroism (Purple/Red)
Purple + Yellow = Water Breathing (Purple/Yellow)
Purple + Blue = Shield (Purple/Blue)

**Master İksirler:**
Green/Blue + Orange = Noxious Potion (White)
Green/Blue + Green = Personality Boost (White)
Green/Blue + Purple = Swift Potion (White)
Green/Blue + Green/Yellow = Divine Power (White)
Green/Blue + Orange/Red = Divine Restoration (White)
Green/Blue + Orange/Yellow = Body Resistance (White)
Green/Blue + Purple/Red = Mind Resistance (White)
Green/Yellow + Orange = Cure Paralysis (White)
Green/Yellow + Green = Intellect Boost (White)
Green/Yellow + Purple = Noxious Potion (White)
Green/Yellow + Orange/Red = Fire Resistance (White)
Green/Yellow + Purple/Red = Divine Restoration (White)
Green/Yellow + Purple/Blue = Water Resistance (White)
Orange/Red + Orange = Speed Boost (White)
Orange/Red + Green = Flaming Potion (White)
Orange/Red + Purple = Shocking Potion (White)
Orange/Red + Orange/Yellow = Divine Cure (White)
Orange/Red + Purple/Blue = Air Resistance (White)
Orange/Yellow + Orange = Accuracy Boost (White)
Orange/Yellow + Green = Cure Paralysis (White)
Orange/Yellow + Purple = Flaming Potion (White)
Orange/Yellow + Purple/Red = Earth Resistance (White)
Orange/Yellow + Purple/Blue = Divine Restoration (White)
Purple/Red + Orange = Shocking Potion (White)
Purple/Red + Green = Freezing Potion (White)
Purple/Red + Purple = Might Boost (White)
Purple/Red + Purple/Blue = Luck Boost (White)
Purple/Blue + Orange = Freezing Potion (White)
Purple/Blue + Green = Swift Potion (White)
Purple/Blue + Purple = Endurance Boost (White)

**Grand Master İksirler:**
Orange/Yellow + Orange + Green = Pure Accuracy (Black)
Green/Blue + Green + Purple = Pure Personality (Black)
Green/Yellow + Green + Orange = Pure Intellect (Black)
Orange/Red + Orange + Purple = Pure Speed (Black)
Purple/Red + Purple + Orange = Pure Might (Black)
Purple/Blue + Purple + Green = Pure Endurance (Black)



## SPORTS CAR CT

Burada hile yapabilmek için öncelikle ana oyun menüsündeyken klavyeden "isi-cheeseman" yazarak hile modunu çalıştırın. Daha sonra yine ana menüden aşağıda verilen kodları girerek belirtilen etkileri sağlayabilirsiniz.

isi thone - Tüm pistlere ve araçlara ulaşabilmenizi sağlar.
isi-corsica - Tüm araç parçalarından alabilmenizi sağlar.
isi-plague - GT3 klasmanında yarışlara katılabilmenizi sağlar.

## VANGERS

Burada hile yapabilmek için oyun esnasında aşağıdaki kodlardan herhangi birini klavyeden girmeniz yeterlidir.

Bolshedeneg - Fazladan paranız olur.
Hochutuda - Tüm kilitler açılır.
Udacha - Daha yüksek şans verir.
Avtoritet - Daha üstün olmanızı sağlar.

## FORCE 21

| | |
|---|---|
| amazon | Ağaçları kapat |
| london | Bulutları kapat |
| ispy | Fog of War'u kapatır. |
| polytheism | Herkes ölümsüz olur |
| killenemy | Düşmanları öldürür |
| chessmatch | Full Radar |
| gameoverman | Bölümü kazandırır. |

## STAR WARS EPSISODE I: THE PHANTOM MENACE

Aşağıda verilen kodların oyunun Japon versiyonunda çalıştığı bilinmektedir, fakat diğer versiyonlarda çalışacağı kesin değildir.



**Hile modu ve ölümsüzlük:** Açılış ekranında L1 + Select tuşlarına basılı tutarken üçgen tuşunu girin. Böylece ölümsüzlük ve seviye seçimi imkanı sağlayan bir hile menüsüne ulaşacaksınız.

**Bölüm geçme:** Oyunu dondurun ve sırasıyla L1, L1, R2, R2, X, L1, R1 tuşlarına basın.

**Tüm silahlar:** Oyunu dondurun ve sırasıyla L1, L2, R2, X, R1 tuşlarına basın.

## LONE SOLDIER

Bu hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra ilgili tuşlara sırasıyla basın:

**Bölüm geçme:** Aşağı, sağ, O, üçgen, aşağı, sağ.
**Tüm silahlar:** Sağ, aşağı, O, üçgen, yukarı, sağ.
**Ölümsüzlük:** Yukarı, sol, O, üçgen, yukarı, sol.

## DEAD IN THE WATER

Aşağıda verilen kodları ana menüden girmeniz gereklidir. Öncelikle Kare + O tuşlarına beraberce basın ve bir tavuk sesi duyana dek bekleyin. Ardından da istediğiniz kodu girin, eğer doğru yaptıysanız bir tavuk sesi daha duyacaksınız. İşte kodlar ve etkileri:

**Ölümsüzlük:** R2, L2, R1, R2.

**Tüm pistler:** L2, L2, R1, L1.

**Ters pistler:** R2, R2, L1, L1.

**Level 2 tekneler:** R2, R1, R1, L1.

**Level 3 tekneler:** L1, R2, L2, L1.

**Sınırsız Special:** R1, L1, L2, L2.

**Sınırsız füze:** L1, R1, L1, L2.

**Sınırsız Turbo:** L2, R2, L2, R1.

**Büyük dalgalar:** R2, L1, R1, R1.

**Chicken modu:** R1, R1, R2, L2.

**RC Boat modu:** L1, L1, L2, L1.

## ACTUA SOCCER

Yanda verilen kodları açılış ekranında kullanmanız gereklidir.

**Gizli oyuncu:** Select + Sol üst yön tuşuna basılı tutun, bu sayede Crossi adlı Gremlin Star oyuncusu serbest kalacaktır.

**Gremlin Showbiz XI takımı:** R2 + L2 + Select + yukarı sol yön tuşuna basılı tutun. Bu sayede Gremlin takımı serbest kalacaktır.

## STREET SK8ER




Aşağıda verilen kodları ana menüden uygulamanız gereklidir, bu sayede 3 gizli karakteri serbest bırakacaksınız. Ancak en sondaki dördüncü hilenin oyun esnasında uygulanması gereklidir.

**Sarah:** Ana menüde sırasıyla sol, sol, kare, sağ, sağ, O, R1, R1 tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay sinyali duyacaksınız.

**Mick:** Ana menüde sırasıyla sol, sağ, O, kare, R2, L1, L2, R1 tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay sinyali duyacaksınız.

**Bonobo:** Ana menüde sırasıyla sağ, O, sol, sol, O, O, kare, kare tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay sinyali duyacaksınız.

**Gizli seviye, karakter ve board:** Oyunu dondurun ve sırasıyla üçgen, O, O, O, üçgen, kare, kare, X, X, L1, L2, L1, sağ, sağ, aşağı tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay sinyali duyacaksınız.

## ZEIRAM ZONE

Aşağıda verilen kodları uygulayarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

**Düşman tarafında oynayabilmek:**
Ana menüdeyken sağ, aşağı, sağ-aşağı, aşağı, sol-aşağı, sol ve üçgen tuşlarına sırasıyla basınız. Eğer doğru girdiyseniz "Game Start" seçeneğinin kırmızıya dönüştüğünü göreceksiniz. Bunu seçtiğinizde tüm Boss ve bazı düşmanlara ulaşmanızı sağlayarak bir menü açılacaktır.

**Ekstra zorluk seviyesi:**
Ana menüdeyken sol yön tuşuna 3 saniye kadar basılı tutun, sonra da sağ yön tuşuna basın. Ardından O ve üçgen tuşlarına basın. Eğer doğru yaptıysanız "Option" seçeneği kırmızıya dönüşecektir. Buradan zorluk seviyesini ayarlayabilirsiniz.

**Versus modu:**
Ana menüdeyken aşağı, O, sağ, kare, yukarı, X, sol, üçgen tuşlarına sırasıyla basın. Doğru girdiyseniz bir sinyal duyacaksınız ve Versus modu seçeneği ekranda belirecektir.

## QUAKE 2



Oyunu EASY zorlukta bitirdikten sonra Multiplayer modunda iki yeni oyun türü açılacak: Weapons Stay ve One hit kill.

## C POLıCE:WEAPONS OF JUSTICE

Bu youndа sınırsız cephaneye sahip olmak için şunu yapın, öncelikle yeni bir oyun başlatın ve silah ekranına gidin,Buradayken L1 + L2 + R1 + R2 + O tuşlarına aynı anda basın ve biraz basılı tutun. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir sinyal duyacaksınız ve oyunda cephaneniz sınırsız olacak.

## CENIPEDE

Bu oyunda fazladan hak almak için öncelikle Adventure modunda yeni bir oyun başlatın. Bundan sonra oyunu dondurun ve sırasıyla L1, L1, L2, L1 tuşlarına basın, sonra da tekrar Start tuşuyla oyuna dönün. Bundan sonra tekrar oyunu dondurup Sağ yön tuşuna bastığınız her sefer bir hak alacaksınız. Belli bir defa tekrarlarsanız ölümsüz olursunuz.

## SLED STORM

Bu oyundaki iki gizli yarışçıyı serbest bırakmak için şunu yapmalısınız. öncelikle Options ekranına girin ve Load/Save şıkkını seçin. Buradan Password ekranına girin ve aşağıda verilen kodları girin.




Sergei: Kare, L1, kare, L2, üçgen, R2, 0.

Jackal: L2, L2, 0, R2, kare, R1, L1, üçgen.

## XENA:WARIOR PRINCESS

Tüm kılıç kalkan upgradeleri: Başlangıç ekranında Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Kare, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Bölüm Seçimi: Ana menüde "New Game"i aydınlatın and Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Yukarı ve Yukarı tuşlarına basın

Ölümsüzlük: Ana menüde Yukarı, Yukarı, Yukarı, Daire, Kare, Yukarı, Sağ ve Sola basın.



## WIPEOUT 3



Aşağıda verilen kodları isim olarak girerseniz yanlarında belirtilen etkilerden faydalanabilirsiniz:

WIZZPIG – Tüm pistler.

AVINIT – Tüm takımlar.

THEHAIR – Tüm müsabakalar.

MOONFACE – Sınırsız hiper-itiş gücü.

GEORDI – Sınırsız kalkanlar ve itiş gücü.

DEPUTY – Sınırsız miktarda rastgele silahlar.

CANER W – Dört prototip pist.

BUNTY – Tüm turnuvalar.

BEBEDEE – Mavi turbo üçgenlerini beyaza dönüştürür.

## JET MOTO 3



Granny olarak yarışma: Professional zorluğu birinci olarak bitirin.

TV kamerası: Oyun sırasında Daire, L1 + Üçgen, L1 + X, Üçgen, R1 + yukarı tuşlarına basın.

Yüksek hızlarda yarışmak: Oyun sırasında L1 + Sağ, R1 + Aşağı, Kare, L1 + Üçgen, R1 + Aşağı, L1 + Sağ, Select tuşlarına basın.

## TOSHINDEN SUBARU

Bütün karakterler: Başlangıç ekranında Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sağ, Sağ, R1, R2 tuşlarına basın.

Bütün alt oyunlar: Başlangıç ekranında Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sol, L1, L2 tuşlarına basın.



Database'deki bütün bilgiler: Başlangıç ekranında R1, R2, L1, L2, Sol, Sağ, Select, Select tuşlarına basın

## HABERLER




**Fu Geess denince akla ilk gelen isimlerden Wycleaf Jean yeni bir single çıkardı. Bono ile beraber söylediği New Day isimli parça her zamanki gibi ülkemizde piyasaya sürülmemiş olsa da, yegane müzik kanalımız olan Number One'da klibini izleyebilir ve Internet'ten MP3'ünü indirebilirsiniz.**



**Ekim ayı içerisinde açılan yeni Tiyatro sezonu içerisinde gittiğim ilk oyun olan Ahududu üzerine haddim olmadan yorum yapmak istiyorum. Suna Pekuysal, Ali İpekkaya, Cem Davran ve ismini hatırlamadığım bir çok ustanın rol aldığı çok keyifli ve eğlenceli olan bu oyunu fırsatı olan herkesin izlemesini tavsiye ederim. Özellikle de öğrenci biletleri 300.000 TL ve tam biletlerin de 600.000 TL oldukları düşünülürse, bir gün de dolmuşa binmek yerine otobüse binerek bu biletler rahatlıkla alınabilir. Gidin bir şey kaybetmezsiniz.**



**Çıkardıkları bilim kurgu romanları ile bu tür okuyucularının beğenisini kazanan İthaki yayınları Arthur C. Clarke'ın dev serisi Bir Uzay Efsanesi'nden sonra (2001, 2010, 2061 ve 3001, kitapların hepsini okudum) Rama serisini de Türkçe'ye kazandırıyor. Dört ciltlik Rama serisinin halen piyasa da bulunan ilk iki kitabından sonra Rama III'de piyasaya çıktı. Çok heyecanlanmayın, serinin son kitabı da iki ay içerisinde satışa sunulacak.**

## Golem
### Gustav Meyrink

Bazı kitaplar vardır okudukça herşeyin daha armaşık hale geldiğini hissedersiniz. Hayatın ne getireceğini bilmediğiniz gibi, bir sonraki sayfada da ne olacağını asla kestiremezsiniz. Olay örgüsü git gide daha çetrefilli bir hal alır. İşte Gustav Meyrink tarafından yazılmış ve Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkmış Golem de böyle bir kitap.

Golem aslında bir Yahudi efsanesi ve çok eskilere dayanıyor. Bir haham törenler sırasında kendine yardımcı olması için Golem'i yaratır. Golem'in işi dini törenler sırasında Kabbala kanunlarının yazılı olduğu kâğıtları ağzında tutmaktır. Fakat bir gece haham kanunları Golem'in ağzından almayı unutur ve Golem deliye döner. Aslında sadece bir beden olan Golem, bu kâğıtlar sayesinde ruhuna kavuşmaktadır. Haham Golem'i sakinleştirmek için zorla alır kâğıtları ağzından. Daha sonra da yere yığılıp ölen Golem'e yeniden hayat verir, fakat kaçmasını engelleyemez. İnsanlar asırlar boyu Golem'i çeşitli yerlerde gördüklerini söyleyip dururlar.

Kitabın kahramanı olan kişi ise bir şekilde Pernath Usta diye birinin şapkasıyla kendi şapkasını karıştırır ve onun şapkasını giyer. Bunun sonucunda da düşsel bir yolculuk başlar. Pernath Usta ünlü bir taş oyucusudur. Aynı zamanda eski eserleri de tamir eden ustaya günün birinde tanımadığı birisi tamir etmesi için Zebur kitabını getirir. Usta bir şekilde bunun Golem olduğunu öğrenir. Yolculuğun geri kalanında ise, düşsel yaratıklardan varoluşun sebebini dinler Pernath Usta. Araya da bir cinayet ve birçok entrika karışır.

Felsefe, entrika, cinayet ve varoluşçuluğu birbirinin içinden gayet doğalmış gibi geçirmiş bir kitap Golem. Tasvirlerin güzelliği kitabın yarı gerçek, yarı düşsel ortamını mükemmel bir biçimde okuyucuya yansıtıyor. Neye benzediğini anlatmak için küçük bir alıntı yapmak istedim doğrusu.

"Zaman zaman derin sulara dalıp gümüş balıklar tuttuğumuzu düşlemiyor muyuz? Oysa yalnızca soğuk bir hava akımı yalamış oluyor ellerimizi..."

Oturup düşünmek istediğiniz bir zaman dilimindeyseniz eğer, bu kitabı şiddetle tavsiye ederim.

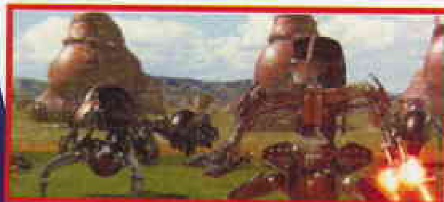
*Banu Cengiz*

## Star Wars Episode 1
### The Phantom Menace



Star Wars Ekim ayında sinemalarda gösterime girdi ve benim neslimin gördüğü en popüler olaylardan biri olması itibariyle bu filmi oldukça heyecan içinde bekledik. Ben kendi adıma Cuma günü gösterime girecek filmin biletini Pazartesi gününden satın almıştım. O hafta bu konu hakkında defalarca sohbet ettik, eski Star Wars filmlerini bir daha izledik ve olayın atmosferine kendimizi hazırladık. Neyse gittik, filmi izledik ama gel gör ki bizim içimizde bir mite dönüştürdüğümüz, en büyük sinema olaylarından biri çoçukların bile burun kıvıracağı nitelikte çizgi filmsel bir sinema olayına dönmüştü. Gereksiz flu çekimler, Star Wars'ın hiç ölmeyeceğini düşündüğümüz kendine has atmosferi Aladdin ve Lion King ayarı gerizekalı yaratıkların gülünç gösterilmeye çalışılmış şaklabanlıklarıyla yıkılmıştı. Neyse ki elimizde Darth Maul vardı da kendimizi Star Wars ile özleşleştirebildik.
Tüm bu söylediklerim filmin kötü olduğunu düşündüğümden değil ancak en azından benim aklıma Star Wars denilince 'Görkem, deha, heyecan' gibi olgular geldiğinden ve bu filmde bunların hiç birini yaşamadığımdan bir hayal kırıklığı söz konusu oldu.





Tüm bu eksi görüşlerin dışında, oyuncuların kalitesi muhteşem dekorlar, kostümler olayın ayrı bir boyutu.
Daha önce Blade Runner dışında pek az filmde gördüğüm kendine has mekan atmosferi olayı SW'de de var.
Gerçi SW'nin bir başka özelliğide olayların yer, zaman gibi olgularının belli olmaması. Tüm anlatılan destan boyunca dünyadan bulunan bir çok kültürün izlerini filmlerde görebiliyoruz. Bu da George Lucas'ın Tolkien'in Middle Earth'i gibi bir dünya yarattığını gösteriyor. Dolayısıyla her türlü biçimsel olayı seçmekte sadece kendi hayal gücüyle sınırlı olduğundan mükemmel görsel bir tat yakalanmış olduğu söylenebilir.
Ama daha önce de kinayeli bir biçimde dile getirdiğim gibi bizim alışık olduğumuz SW'ın destansı anlatımı yerini hafif, içi boş felsefe kokan diyaloglara bırakmış. Zannediyorum bunun nedeni George Lucas'ın SW'i kendi kitlesinden çok çoluk çocuk herkese izletmek istemesinden kaynaklanmış.
Sonuç olarak Star Wars Episode 1, bu seriyi ilk izleyecek birini doyurabilir ama bilimkurgu olayına Star Wars ile başlamış ve 1974 yılında yapılmış Star Wars'ın tadını bu filmde bula-



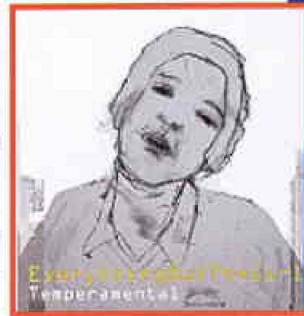
mayanlar için bir hezimet olarak nitelenebilir.Herşeye rağmen George Lucas'ın herşeyiyle kendi eseri olan Star Wars'ın artık onun dehasının bir sembolü olmaktan çok 'Ben nasıl zengin oldum' hikayesinin bir parçası olan bu filmi izleyin. En azından eski SW'cılar nostalji moduna girip eski filmleri hatırlarlar, yeniler ise 'Bir destanın başlangıcına" tanık olurlar.

***Stalker***

## EVERYTHING BUT THE GIRL TEMPERAMENTAL



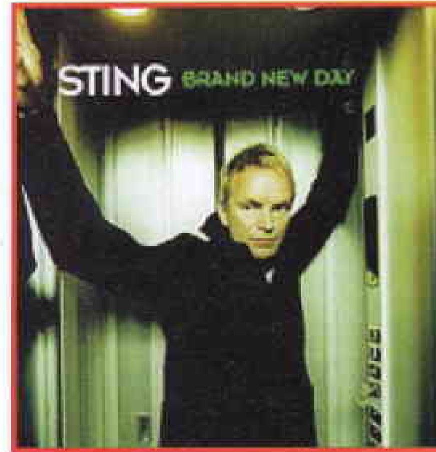
Vokalde Tracy Horn ve her türlü enstrümanı çalabilen Ben Watt'tan oluşan Everything But The Girl 1994 yılında çıkardıkları Missing isimli parça ile isimlerini dans müzik tarihine altın harflerle yazdırdılar. Temperamental'de ön plana çıkan Watt'ın başarısındaki en büyük etken geçen senelerde Avrupa'da çeşitli Club'larda Dj olarak çalışması sonucu edindiği tecrübeler olmalı. Albümün giriş parçası ve aynı zamanda çıkan ilk video olan Five Fathoms house ritmi üzerine disco basları ile süslenmiş. Albümdeki diğer potansiyel Club parçaları ise Drum&Bass ustası J. Majik tarafından aranje edilen, Techno Sample'ları bulunan Blame, güncel dans ritmlerini kullananan ve albüme ismini veren Temperamental ve her an patlamaya hazır bulunan Lullaby of Clubland. Sonbahara hissetmeye başladığımız şu günlerde sımsıcak yaz akşamlarını aratacak bir albüm olan Temperamental'i almak için bence özel bir nedene gerek yok EBTG'nin olması yeterli...




## STING-BRAND NEW DAY



Bir zamanlar fırtına gibi esen Police fırtınasından sağ kalan Sting daha sonra yaptığı solo çalışmalar ile kendinden çok bahsettirdi. Sting sahip olduğu ses tonu ve müzik yeteneğini birleştirince ortaya dinlemekten sıkılmayacağınız çok rahatlatıcı parçalar ortaya çıkıyor. Brand New Day albümü ile yeni yüzyıla yepyeni bir adım atmak isteyen Sting Sound'unu biraz değiştirmiş. Biraz daha Soul, Rap ağırlıklı denebilecek bu CD'den hazırlanmış arabirim üzerinden Sting ile yapılan röportajları da seyredebilmeniz mümkün. Albümden çıkan ilk parça olan Brand New Day haricinde giriş parçası A Thousand Years, Desert Rose ve Perfect Love... Gone Wrong göze çarpan parçalar. Desert Rose'daki Arapça ve Perfect Love... Gone Wrong'daki Fransızca sözler de İngilizce sözlerle beraber yazılmış. Sonuç olarak Sting'den beklenebilecek en iyi albüm olduğunu söyleyebiliri. Dinlemekten sıkılmayacaksınız.




## NOTHING HILL SOUNDRACK

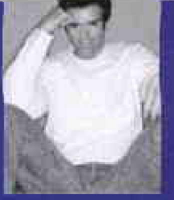


Havaların soğuması ile beraber içimizi (içinizi) ısıtacak sımsıcak romantik komediler de bir bir sinemalarda gösterime girmeye başladılar. Bu işin ustası olan Julia Roberts henüz sezonunun yarılanmamış olmasına rağmen Kaçak Gelin'den sonra ikinci filmi Aşk Engel Tanımaz ile tekrar beyaz perde de. Ee romantik bir komedi filminin müzikleri de en az kendisi kadar sıcak, slow olmalı. Nitekim öyle de. Bu albüm sadece romantik parçalardan hoşlananlara (veya hoşlanmak zorunda bırakılan) hitap ediyor. Şunu da kabul etmek lazım ki Soundtrack'deki parçalar çok iyi seçilmiş. Albümden göze çarpan ilk parçalar Shania Twain- You've Got A Way, Elvis Castello- She, Texas- In Our Lifetime, Lighthouse Family- Ain't No Sunshine, Another

***Level-From The Heart.***




## HABERLER





**Üzerinde sadece "Bunu da mı görecektik?" yazan rengarenk afişler kafamızı bir süre karıştırdıktan sonra tüm soruların cevabı alındı. David Copperfield 25-29 Kasım tarihleri arasında İstanbul'a geliyor. CNR, Dünya Ticaret Merkezinde kurulan dev çadırda gerçekleşecek olan gösteri için 7 tır dolusu malzeme ve 50 kişilik ekibi ile gelen Copperfield'ın gösteri yapacağı çadır tamamen yanmayan ve depreme dayanıklı malzemeden hazırlanmaya başlandı bile. Copperfield'in alacağı ücret bilinmezken oldukça yüksek olan bilet fiyatları seanslara göre değişiklik gösteriyor. (Ayrıntılı bilgi için www.mydonose.com.tr)**



**Backstreet Boys ve Robbie Williams'da çıkardıkları son videolarda bilgisayar kullanmayı akıl ettiler. Backstreet Boys'un Larger Than Life klibi uzayın derinliklerinde seyahat eden bir gemideki insan başlı robotların (Mitolojik robotlar) dans etmesini anlatıyor. Robbie Williams'ın son parçası olan It's Only Us ise zaten Fifa 2000'de kullanılan parçalardan biri. Ee tabii ki haliyle de klip'de Fifa 2000'den görüntülere bol bol yer verilmiş.**



# Tiberian Sun



Tiberian Sun uzun bir bekleyişten sonra nihayet geldi ve biz bır süre icin mesgul etmeyi basardi. Açıkçası geçen ay Renegade yazısında bahsettiğim davranışın gercek olmaya basladigini dusunuyorum. Artik en yeni en iyi oyunlar bile piaysa ciktiktan sonra bir ay gecemeden hizla tuketiliyor. En manyak Tiberian Sun fanatikleri bile, Homeworld veya Cutthorats ile vakit geçirmeye başladılar. Ama Tiberian Sun veya diğer mazideki oyunlar için hala ufak bir umut var ki o da, Multiplayer denillen büyülü dünya. Eskiyeli asırlar olan Delta Force'u bıkıp usanmadan oynamamızdan veya yıllar önce kurulmuş Diablo, Quake serverlerinin hala arı kovanı gibi işlemesinin nedeni olan bir büyü var ki, bu büyü, Tiberian Sun'ın da Multiplayer arenalarda Star Craft kadar beğeniyle oynanmasına neden olacak gibi görünüyor.
Elbette ülkemizde multiplayer oyun oynamak oldukça zor ve sabır isteyen bir iş oluveriyor. Dolayısı ile hala bir multiplayer oyun oynamadıysanız, bu yazıda anlatılacak teknik terımler belki kafanızı karıştırabilir. Ama yılmayın, kimse anasının karnından multiplayer deneyimli doğmamıştır.

### Internet, Network, Modem, Kablo?

Tiberian Sun'ı Multiplayer oynamak için 4 seçeneğiniz var. Kablo yani serial bağlantı ile, iki bilgisayarı birbirine bağlayabilirsiniz, Modem ile telefonunuzu kullanarak muhtemelen arkadaşınızın evinde bulunan ve başka bir modeme bağlı bir bilgisayara bağlanabilirsiniz, Network ile iş yerinizde patronlarınızın sizin iş yapmanız için kurduğu güzelim sistemi oyun oynayarak yavaşlatabilirsiniz veya Internet üzerinden Westwood'un ücretsiz multiplayer sitesi Westwood Online'a girerek dünyanın dört bir yanındaki oyunseverlerle kapışabilirsiniz.
Seri kablo ile oynamak için evinize ikinci bir bilgisayar lazım gelir. Makinalarınızda Uart 16550 COMPort denilen bir bağlantı noktasının bulunduğundan emin olmalısınız. Device Menager'en kontrol edebilirsiniz yoksa instal edebilirsiniz.
Modem'le oynamak başlarda zevkli olabilir ama bir ay içinde eve gelecek telefon faturası yüzünden ebeveynleriniz tarafından oyun kariyeriniz sona erdirilebilinir. Yani hiç tavsiye etmiyorum ama hala oynamak isteyenleriniz varsa, bir arkadaşınızla anlaştıktan sonra, onun modemini arayacaksınız ve bağlantı kurulduktan sonra ekranda çıkan talimatları takiip edeceksiniz. Açıkçası hiç denemek gereği duymadığım için nelerle karşılaşabileceğinizi bilmiyorum ve önemsemiyorum da... Hala modemle oynayacak kaddar inatçıysanız kendi sorunlarınızı kendiniz çözebilecek kadar da azimli olmalısınız..)))

### Network

İşte, pek çoğunuzun tercih edeceğini sandığım oyun şekli Network üzerinden olanıdır. İsterseniz okullarınızdaki networklerde (hocalardan kurtulmayı başarırısanız) veya Internet Cafe'lerin networkleri üzerinden rahatlıkla oynayabileceğiniz bu sistemde, oyunculardan biri ev sahipliği yaparken, diğer oyuncular Network üzerinde açık bir oyun aratarak oyuna girebilirler. Herkes hazır oluğunda oyun başlar. Makinalarda IPX ayarları ile ilgili sorun varsa oyuna giremeyebilirsiniz. Teknik bir adam çağırıverin yanınıza...

### Internet

Internet üzerinden oyun oynamak, kesinlikle geleceğin oyun sistemi olacaktır. Gavurlar bu işe çoktan başlamış olsalar da biz üçüncü dünya ülkeleri henuz o lükse yeterince erişemedik doğrusu. ISS'lerin yoğun





olmadığı bazı saatlerde, Mplayer gibi Multiplayer sitelere bağlanıp, Alien vs Predator gibi Multiplayer için yaratılmış oyunları oynamak mümkün olsada genellikle Ping sayıları bizden kat kat az rakiplerle uğraşmak hoş olmadığı için bu seçenek de bir süre için tercih edilmeyecek gibi görünüyor. Ancak Internet üzerinden oynamak için ısrar edecekler varsa aranızda, öncelikle oyunu Internet bağlantıları ile Install etmeleri gerekecek.

Internet seçeneğini seçmeden önce, Internet bağlantığınızı açmanız ve arka planda çalıştırmanız gerekecektir. Oyun, Westwood Online'e bağlandığında bazı ufak Update'ler yapacaktır. Ardından, size sorulan soruları cevaplayarak oyuna hazır hale gelmelisiniz. Dilerseniz, kendiniz bir oyun yaratır ve oyuncuların size gelmesini beklersiniz veya hazır bekleyen oyunlardan birine katılabilirsiniz.

## *Dikkat Edin*

Henüz Tiberian Sun ile ilgili cheat'lar duymadım ama bu muhtemelen benim cheat'lere karşı olan ilgisizliğimden kaynaklanıyordur. Yani dışarıda hala oyun oynamayı manyakça bir kazanma hırsına dönüştürmüş arkadaşlarımız mevcut ki bu arkadaşların, her oyunda olduğu gibi Tiberian Sun'da da hile ile zar zor bağlanılarak yaratılmış oyunları cehenneme çevirme eylemleri ile karşılaşabilirsiniz.

Ayrıca, Single playerda geçerli olan taktiklerin büyük kısmının Multiplayer'de geçersiz olacağını aklınızda çıkarmayın. Yani, Multiplayer oyuna düşman devamlı haritanın sağından geliyor diye düşman üssünün haritanın sağında olduğunu düşünmek sizin sonunuz olabilir Unutmayın karşınızdaki bilgisayar değil ve sizi yanıltmak için bir kaç piyon askeri, haritanın kenarlarından dolaştırıp, diğer yandan üzerinize göndermiş olabilir.

Multiplayer oyunda, rakibinizin, sabit fikirli bir bilgisayar olmadığını devamlı hatırlayın. Bu size ne mi kazandırır? Bütün adamlarınızı, üssünüzün önüne veya rakibiniz tarafından kolayca görülebilir yerlere koyarsanız bu onu biraz korkutup, saldırısını geciktirtebilir ancak korkmuş bir insan saldırdığı zaman emin olun orda olmak istemezsiniz. Tavsiyem, kafasına demiz balyozunuzu indirine kadar, rakibinize oyunu kolayca kazanacakmış gibi hissettirmenizdir. En güçlü birimlerinizi, asıl saldırı veya savunma birliklerinizi olabildiğince saklayın. Gevşemiş, rahatlamış ve kazanacağından emin bir şekilde üç beş tane tankla size saldıran düşmanınız rüyadan uyandığında, geride beklettiğiniz büyük ordunuzu, ona toparlanma fırsatı vermeden üzerine sürün...



Üssünüzü güçlendirmek için zamana ihtiyacınız olduğunda, sık sık değişik yönlerden, minik harcanabilir kuvvetler göndererek, rakiplerin üslerinde biraz gürültü yapın. Bu durum adamlarda paranoyaya sebep olacak ve uzun süre üssünü terkedemeyecektir. İşte size üssünüze güçlü savunma sistemleri kurmak için çok değerli bir zaman..

Kısacası istihbaratınıza önem verin. Yani, Scout birimleriniz ve radar ekipmanlarınız devamlı haritanın her tarafını tarasın. Emin olun, düşmanın Mamooth'unun veya Titan'larının ya da Stealth Tankları'nın veya yer altı taşayıcılarının nerede olduklarını



bilmek, üssünüzü savunmasız bırakıp top yekün bir saldırıya geçmeyi düşündüğünüz anda oldukça işinize yarayacaktır.

Ayrıca tüm bu genel stratejilerin yanında, çarpıştırdığınız birliklerin seçimi de çok önemlidir. Ama bu sadece online oyunda değil, single playerda da geçerlidir. Örneğin, Nod'ların roket atar piyadeleri pek çok uçan GDI birimi için tehlike teşkil ederken, Online oyunda, Nod oyuncusu, kalabalık bir GDI hava saldırısını, elinde ne kadar roketatar olursa olsun rahatça durdurmayacaktır çünkü insan elinin ızı ne yazık ki bilgisayarın düşünme hızı ile aynı değildir. Bu yüzden siz tek tek veya grup grup roket atarlarınızı GDI hava birimlerine kilitlmeye çalışırken emin olun GDI züppeleri çoktan hedeflerini bombalamış, yıkmış ve geri dönüyor olacaklardır. Aman dikkat diyim, ayrıca hoşçakalın'ı da cümle sonuna ekleyeyim..

***Cem Şancı***

# GENERAL STUFF

**Hepimizin bildiği üzere insanlar çeşit çeşittir. Güzel Türkçe'mize "Çeşit misin?" şeklinde argolaştırılarak yerleşen bu gerçek, elbette bilgisayar oyun dünyasında da fazlasıyla hissedilen bir gerçeği çıkartıyor karşımıza: Bilgisayar oyuncuları çeşit çeşittir.**

Zamanında, Acid, House, hiptiki hoptiki akımlarının müzik dünyasına yeni yeni düşmeye başladığı günlerde, farklılıkların, cahilliğin ve mantık fakirliğinin bulunduğu her yerde çıkması muhtemel bir tartışma çıktığını hatırlarım..

### Rock vs Acid

Rock severler, bu yeni akımın hiç bir şeye benzemediğini söyleyip takipçilerini zevksizlikle suçlamaya, karşı grup da rock severleri vahşilik, topluma uyumsuzlukla itham etmeye başlamışlardı. Ardından bir de (nerden çıktılar vallahi bilmiyorum) Türk sanat musikisi gönüllüleri diye bir grup çıkıp iki tarafı da vatan hainliği ile suçlamıştı ki ben bu sırada gülmekten çatlama tehlikesi geçirdiğim için olayın devamını takip etmemi yasaklayan aile doktorumuzun tavsiyesine kulak veren babam tarafından Fransa'daki malikanemizde zorunlu tatile gönderilmiştim..

Bu ay canım fena halde bilgisayar oyuncularını çeşitlendirmek ve incelemek istediği için bu yukarıdaki örnek aklıma geliverdi. Peşinen söyleyeyim, yapmak istediğim şey zaten birlik olması gereken oyunseverleri, müzükseverler gibi karşı cephelere ayırmak değildir. Sadece birbirimizi daha iyi tanımamıza yardımcı olacağını ve biraz da sevgili Yazı İşleri Müdürümüzün (YİM) böyle bir konuyu incelememizi istememesinden dolayı kabaran asilık damarımı ihya edebileceğini düşündüğüm için, tüm zincirleri, tüm tabuları kırarak ve YİM'e karşı geldiğim için dergiden atılma tehlikesini göze alarak bu ay sizlere OYUNCU TİP'leri konusunda bilgi aktarmaya karar vermiş bulunmaktayım.. Tadını çıkartarak okuyun, son yazım olabilir.

### FARKLI DİSİPLİNLER

Hayatları boyunca, gerçek yaşamın gerçeklerine, sanal olarak alıştırma yaparak karşı koymayı öğrenmeye çalışan oyunseverlerin, yaşamları boyunca uydukları en önemli disiplin, "disiplinsizlik"dir, bir kere bu konuda mutabakata varalım isterim. Aşağıda sayacağım hiç bir çeşit oyuncunun bilgisayar masası, temiz, düzenli, her şeyin yerli yerinde olduğu bir görünüm içinde değildir bir kere, eminim bu konuda herkes benimle aynı görüştedir. Dolayısıyla, birisi "strateji disiplinindeki bu oyunu severek oynayacaksınız.." şeklinde bir yorum yaptığında, herşeyi bilen, hayatın sırlarına vakıf olmuş, olgun bir bilge edasıyla dudağımı yana kıvırtıp alaycı bir ifadeyle hafifçe bir "hıh" diyiveriyorum.. Aklımdan geçenleri de tahmin ediyor olmalısınız, "disiplin nere, bilgisayar oyun dünyası nere.."



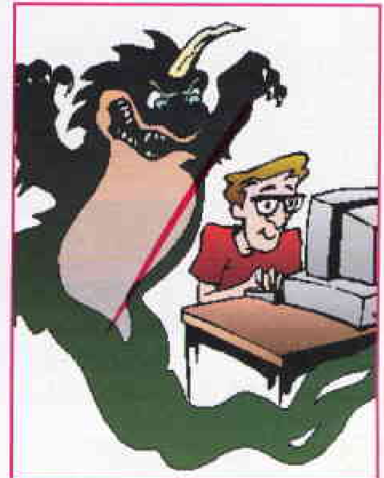
### 1- 3D AKSİYONCULAR

İlk önce açıklamak istediğim disiplin (!) bu oldu, çünkü hayatım boyunca en çok nefret ettiğim oyunlar listesinde kısa sürede 1 numaraya yükselen ve gittikçe beni daha çok güldüren Tombiş Reydır'ı ve löp löp kahraman palyaço Lara'yı inatla oyayan bir gruptan bahsetmek için sabırsızlanıyorum.. Şimdi çok ağır olacak ama, o vücutla, o cesaretle, o yeteneklerle ve girişkenlikle manken ya da daha iyisi aksiyon filmlerinin vazgeçilmez kadın oyuncusu olmak varken, Allah'ın dağlarında mağaralarında, ağzına kadar tehlike dolu yerlere girip çıkıp para kazanmayı tercih edbilecek kadar zekadan yoksun bir karaktere hayran olan insanlara da saygı duyuyorum tabii, bu da bir zevktir ama... Benden uzak durun, silahlıyım...

Elbette, bu türe giren tek oyun TR değil.. Dolayısı ile bu türden hoşlanan herkesi yukarıdaki tanımlamaya dahil etmediğimi açıklamama gerek yok sanırım. 3D aksiyonlardan hoşlananların, genellikle oyun dünyasına işlerinden fırsat buldukça giren, çalışan, sorumlulukları ağır olan insanlar olduğunu düşünmüşümdür nedense. Belki de sevgili doktor arkadaşım Hakan'ın bir 3D aksiyon manyağı olmasından kaynaklanan bir durum bu bilemiyorum..

### 2-FRP-RPG Severler

İşte en çok hayret ettiğim gruplardan birisi. Bir insan neden, gönderdiği maillerin sonuna "Oz Büyücüsü" diye imza atar.. Tamam ben de deliler gibi FRP oynar, çok da severim.. Hayal dünyamız, bir programcının bilgisayar ekranlarına dökebildiği program kodlarından çok daha geniş olduğu için bu tür tanındıkça daha da çok sevilecektir ama yani, sınav kâğıdının üzerine de adınızın yanına "Warrior 3. Level" yazıyor musunuz merak ediyorum.. Cola, pizza, sigara ve uykusuz geceler bu tipleri tanımlayacak paragraf içinde en çok tekrarlanacak kelimeler olacaktır. (sigara kısmını esefle kınıyorum, o ayrı konu..)



### 3-Adventure'cılar

Şimdi bu adamlar çok ilginçtir. Genellikle lineer olan bir senaryoyu defalarca oynamak zorunda kalırlar, yine de bıkmazlar. Bir yerde takılırlar (tamam bütün oyunlarda bu vardır ama Tomb Raider de bile, bir ayıyı binbeşyüz farklı açıdan öldürebilirsiniz..), ölürler ve Save'leri çalıştırıp aynı yerleri tekrar tekrar oynarlar ki aslında her şey birkaç saniyelik bir animasyonu veya videoyu görmek içindir. O birkaç saniyelik video için saatlerce ekranın karşısında aynı şeyi yapan insandan ne hayır gelir artık siz düşünün..

### 4-First Person Shooter'cılar

İşte oyun dünyasının satanistlerinin toplandığı grup... Bir insanın beynine kurşun sıkıp sonra cesedinden kafasını kopartıp kopan kafayla futbol oynamayı sevenlerin delicesine bağlı olduğu oyun disiplinidir bu, ki bazı arkadaşların kurşun yerine, Delta Force'da kafatasına bıçak saplamak gibi bir saplantısı vardır, ama bu konuyu fazla deşersem bu dergideki yazı hayatımın çok uzun sürmeyeceği kaanatindeyim... Susmayı ve bildiklerimle yaşamayı tercih ediyorum sayın Yazı İşleri Müdürüm.. Saygılarımla... (Bu adamlara fazla yaklaşmayın sevgili okuyucularım.. Aman..)

### 5-Simülasyoncular

Gerçekle yüzleşme cesareti bulunmayan cesaret fakirlerinin veya helikopter kullanma hevesi olup da bir Apache satın alacak parası bile olmayan sefil fakirlerin toplandığı bir gruptur. Bu adamların cebinde genellikle fazla para olmadığı için, ancak biriktirdikleri üç beş kuruşla gidip bir oyuncuk alabilirler ve o oyunla birkaç yıl uğraşırlar. Bu yüzden piyasaya çıkan simülasyonlar asla diğer oyunlar kadar büyük satış rakamlarına ulaşamazlar. Bi de bu zavallılar kendi aralarında da çeşitlere ayrılırlar. Dört çeşittirler. Uzay Simülasyoncuları grubun en aklı havada olanlarıdır. En büyük hayalleri NASA'da astronot olabilmektedir, ama NASA'da astronot olabilmek için önce F-16 simülasyonlarında eğitim yapıp (bu arada Harvard'ı falan bitirip) Amerikan Deniz Kuvvetleri'nde subay olmaları gerektiğini asla düşünmek bile istemezler, gördüğünüz yerde başlarını okşayın..
Uçuş, Tank ve Denizaltı simülasyoncuları yukarıdaki tiplere oranla ayakları daha yere basan tiplerdir ama denizaltıcılara dikkat etmek gerek, sanırım biraz sinsi ve içten pazarlıklı olurlar.



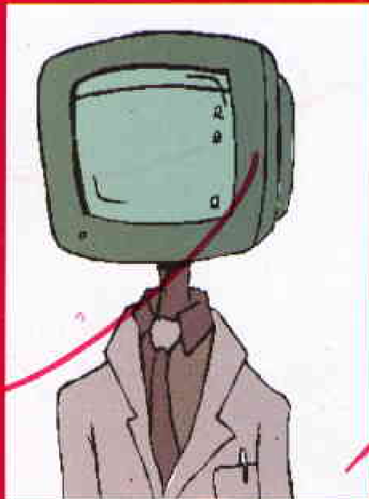
### 6-Sporcular

İşte bu grup en başbelası gruptur. Bir kere sık sık kavga çıkarmaya heveslidirler. Maçlara falan giderken en azından bir çakı almayı unutmazlar yanlarına... Okul çıkışlarındaki kavgaların devamlı müdavimlerindendirler ama emin olun genellikle dayak yerler, çünkü karşılarındaki adam kendisini bilgisayar yerine gerçek hayatta eğitmiş bir kişi ise, bizim adamımızın gelişmiş beyni, karşısındaki adamın gelişmiş kaslarını genellikle dövemez.. :)
Bu tipteki arkadaşlara, akşamları yemeklerden önce düzenli olarak 3 kilometre koşu ve 20'şer şınav ve barfiks yazıyorum..



### 7-STRATEJİSTLER

İşte oyun dünyasının beyin takımı.. Ama bu adamlar bilgisayar karşısında o kadar çok vakit geçirirler ve hangi adamı hangi pozisyona yerleştirsin diye o kadar çok düşünürler ki, Amerika'da bilgisayar programcılarının ve borsa simsarlarının mahkemelerde şahitliklerinin geçerli sayılmamasına neden olan bir beyin hastalığına tutulurlar kısa süre içinde. Dolayısıyla beyinleri sulanmış bu çeşitlerin arasından acayip yazılar yazan, garip laflar eden tipler çıkar millet de onları adam falan sanır.. (bakınız ben..)))



DAHA YAZACAM AMA SAYFA BİTTİ

Sanırım bu yazıdan sonra artık kesin kovulurum sevgili okuyucularım. Kendinize iyi bakın, beni hep gülümseyerek hatırlayın.

**Yazan: Cem Şancı**



**Deliren: Sinan Akkol**

# FONKSİYONEL RAPTİYE PLATFORMU

Selam millet, iyisinizdir inşallah [illegible] Biz doğru başlık [illegible] umudu kestik, [illegible] her ay kafasına göre takılıyor, artık idare edicez. İşe önce sağlam sinirlerinizi çökertmekle başlamak gerekiyor anlaşılan. Hemen uygulamaya girişiyoruz : He-man bankaya gidip hesap açtırmak istemiş. Banka memuresi "Kimin adına?" diye sorunca "Gölgelerin gücü adına !" diye yanıt vermiş.



### ...(uzun ve derin bir sessizlik)...

Evet, sanırız ki artık istenen kıvama gelmiş bulunuyorsunuz. Eğer akıl ve ruh sağlığı yerinde olup hala bu yazıyı okumaya niyetli olan varsa olacaklardan sorumlu değiliz. White Wolf'tan haberler veririz diye kapatmıştık geçen sayıyı, di mi? Haklısınız, ama bir de baktık ki memleketimizde White Wolf oyun sistemini, World of Darkness'ı, vampiri, kurt adamı, peri, büyücüsü ile kimilerince AD&D'den bile daha zevkli bulunan bu güzelim dünyayı pek az FRP oyuncusu tanıyor. Biz de bunun üzerine yeni [illegible] FRP'ye başla[illegible] dışına taşmamışla[illegible] FRP oynamak iste[illegible] haber yapmanın [illegible] sağlayacağını [illegible] aylarda White Wolf [illegible] dan kıyısından bi[illegible] aklar. Bu sayıda ise [illegible] [illegible] ve GM (G[illegible] M[illegible]) [illegible] [illegible] fazla çal[illegible] [illegible] [illegible] afları [illegible] [illegible] [illegible] GM [illegible] şempanzelik [illegible]



**BÖLÜM 1 : GİZLİ TEHLİKE (Nasıl yani?)**

Oyun : AD&D, Forgotten Realms

Oyuncular, iki savaşçı, bir rahip ve bir büyücüden oluşan klasik bir AD&D grubunu teşkil etmektedirler. Bir şehirden diğerine Zed adlı adamın kardeşine verilecek büyülü bir kılıcı taşımaktadırlar. Kılıç, [illegible]ka doğru adamın eline geçmelidir. Şehre geldikleri gibi kendilerine söylenen evi bulurlar. Kapıyı çalarlar. Savaşçı kapıyı açan adama "Kardeşin Sed sana bir şey vermemizi istedi." der. Hesapta doğru adamın bulunduğundan emin olmak için isimde ufak bir değişiklik yapmaktadır. O anda diğer savaşçı -ki karakterin (bakın oyuncunun demiyorum) zeka skoru oldukça yüksektir.- atlar : "Hayır, hayır, Sed değil, Zed, Zed!!" Oyuncunun canı diğerlerince yakılır. İki saniye sonra adam sorar : "Ne getirdiniz ?" Uyanık savaşçı küçük numarasına devam eder : "Bir yay." Ama tüm çabalar boşunadır, deminki yine söze girer :

***"Kılıç yahu, yay değil !!" Söylenecek söz bulunamaz, susulur.***

Aradan bir miktar zaman geçmiş, oyuncular sonu gelmez [illegible] yollarını bulmaya çalışırken karınlarının zil çaldığını fark



Batu Hergünsel
quedrus@pmail.net

etmişlerdir. Bir ara yanlarındaki un ve suyu değerlendirmeye karar verirler. Grubun rahibi, cübbenin kollarını sıvar, hamuru yoğurur, savaşçıdan rica ettiği kalkanın üzerine bir güzel yayar ve kalkanı "heat metal" büyüsü ile ısıtıp ekmek pişirir. Tabii bu sırada kimsenin aklına rahibin "Create food and water" büyüsünü neden kullanmadığı gelmemiştir.

Bir diğer grup... Büyücü bir çukurun başında durup aşağıya bakmaktadır. Zaten cıvımış olan ranger, büyücünün arkasına geçip "Tutmasaydım düşüyordun!" der ve [illegible]. GM durumu ciddiye alır, zar atar ve büyücü düşer. Neyse ki havada "Feather Fall" büyüsünü yapabilir ve yere yavaşça inerken kafayı gözü kurtarır. Yukarıya doğru kafasını çevirdiğinde Ranger kendisine seslenir : "Pardooon!!"

Büyücünün yan[illegible] ne yazık ki basın ahlak ilkeleri [illegible] burada yer veremiyoruz.

Yine bir oyun daha, bu kez ekip ormanda yol almaktadır. Hava kararır, kamp kurmaları gerekir. Biri "Ben atımdan iniyorum, atımı da bulduğum ilk kayaya bağlıyorum." Der. GM sorar : "Neden kaya, ağaca bağlasan olmaz mı?" "Ormanda ağaç olduğunu neden söylemedin ki ?"

Oyuncuların biri diğer arkadaşlarını toplar ve bir dahaki sefere oynayacakları oyunu kendisinin yönetmek istediğini sö[redacted] Diğerleri söz konusu kişinin [redacted]rübesini yetersiz bulmalarına [redacted]karşın arkadaşları olduğu için [redacted]amazlar ve he derler. Bir hafta kadar sonra oyun başlar. İlk sahne : "Siz bir ormanın içinden atlarınızla giderken Death Knight'lar ağaçtan üzerinize atladılar, pusuya düştünüz!"

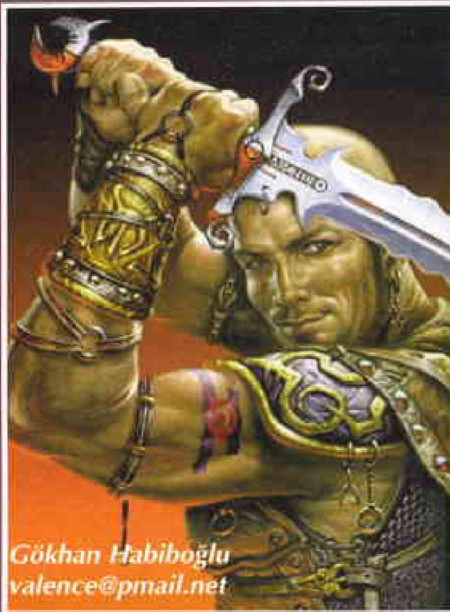
Halbuki -bilen bilir- Death Knight'lar Lawful Evil varlıklar olup pusu k[illegible]maz, [redacted]ce dövüşürler, ayrıca karizmaları a[illegible] öyle ağaç üstünde maymunluk [illegible].



**Oyun : Vampire : The Masquarade**
Oyunculardan ikisi Ventrue adlı bir vampir klanına dahil olduklarını iddia etmektedirler, fakat gerçekte ikisi de farklı klanların vampirleridirler (bu ne yaa, ayrı dünyaların insanıyız der gibi ?!). Biri diğerine döner :
-Pardon, sizi yıllık toplantılarda pek göremiyorum da...
-Evet, işlerim bu sıra pek yoğun.
(ikisi de yarım saniyelik bir bakışmadan sonra oyun dışı olarak sorarlar)
-Abi, böyle yıllık toplantılar var di mi?
- Valla onu ben de tam olarak bilemiyorum, ne desem yalan !!!

**BÖLÜM : 2 GİZSİZ AJANLAR İŞ BAŞINDA**

Oyun : White Wolf / Project Twillight
Oyuncular, FBI 'ın SAD (Special Affairs Department) adlı doğaüstü olaylar, uzaylılar ve benzeri gizli kapaklı işlerle uğraşan departmanında görev almaktadırlar. Kısaca olay, X-files ile Men in Black arası bi durumdur. Ajanlar sadece basit bir soruşturmayla ilgilenmekle yükümlü olmalarına karşın her oyuncunun oyundan önce GM'den bir hafif makineli istemediği kalmıştır (yoksa onu da mı istemişlerdi ?). Araştırma yapacakları küçük kasabaya gitmeden önce ajan olduklarını mümkün olduğunca belli etmemeleri özellikle belirtilmiştir. Ajanlar kasabaya gider, otele yerleşirler. İki sabah sonra, önceden işlenmiş bir cinayeti haber yapmak isteyen yerel gazete muhabiri (Muhabir kelimesinin altı kırmızı kalemle iki kez, fosforlu kalemle de bir kez çizilmelidir !!) otele girer, iki üç kişiyle konuşup bizimkilerin masasına yönelir, elini uzatır ve "Merhaba, ben muhabir Cintya Crawley !" der. Bizimkilerin en bitirim olanı (ismi lazım diil) ayağa kalkar ve muhabire döner :
"Ben de özel aj, ajj, eee,..." O anda oyuncunun yüzü yaptığı hatayla buruşur, gözlerini GM'ye diker ve sorar : "Abi bu bölümü baştan alabilir miyiz ?"
Bu felaketin ardından oyuna devam edilir. Ajanlardan lobideki kızla tanışır. Kıza adını sorar ama GM kızın adını daha önceden düşünmemiş olduğu için afallar ve aşağıdaki diyalog tarihe geçer :
-Adınız nedir bayan ?
-Benim adım, şey, şey ....(GM'nin kafasında ampul yanıverir !)...şey, Şeyn !! Evet, benim adım Shane !
Ajanlar araştırmalarına devam etmektedirler, çocukları kaçırılan bir ailenin kaldığı karavanın yakınında yaptıkları araştırmada bir bot izine rastlanır. Bu sefer bir başka ajan "Buldum!" der
Tüm gözler ona döner.
"Kasabada tüm bot giyenleri toplayıp botlarının tabanına bakalım, aynı ize sahip olanları tutuklayalım."
Tüm gözler yere döner, bakışlarda utanç ve acıma vardır.
Ajanlarımız (ki bunca olup bitenden sonra oyun Üç Amigolar adını da hak etmeye başlamıştır.)'ın ikisi eve girerler, ikisi dışarıda kalır. Sorgulayacakları adamın ağzından güzellikle laf alamayacaklarını anlayan içerdekiler adamı bağlarlar. Hesapta iyi polis-kötü polis numarası ile adamı konuşturacaklardır. Ama küçük bir sorun vardır : İkisi de iyi polis olmaya yanaşmamaktadır. Bunun üzerine orta yol bulunur ve kötü polis-kötü polis yöntemiyle şüpheli kişi, eşeklerin nereden gelip nereye gittiğine bakılmaksızın dövülür.


Gökhan Habiboğlu
valence@pmail.net

Tabii ki olay burda bitmez. Dışarıdaki elemanlardan biri içerideki seslerden huylanır ve cama yürür. "Ben silahımla camı kırıyorum." der. GM -yalnızca formalite icabı- sorar : "Nasıl ?" Yanıtın "kabzayla" olacağından çok emin olan GM aldığı yanıtla sarsılır : "Ateş ederek kırıyorum !" Sonuç : Cam elbette kırılmaz, yalnızca delinir. Ama tek delinen cam değil, aynı anda içerideki şüphelinin omzu olur.
Görüyorsunuz, bu öyküler anlat anlat bitmez, eğer siz de karizmayı sıfırlayan böyle olaylara tanık olursanız, haber verin, isimleri saklı tutarak yayınlarız. Aynıyeten üçüncü aya geldik, mektuplarınız ortalarda yok, bi arayın, sorun eğer hiç ilginiz yoksa gün belirleriz, oyunumuzu seyredebilir, ya da kitap ödünç (evet ödünç!!!) alabilirsiniz, falan filan. Bir dahaki aya kadar sinirleriniz gevşemesin diye çok ama gerçekten çok kötü bir espri daha gelecek, hazırlıklı olun :
Küçücük fıçıcık, içi dolu turşucuk ???
Küçük turşu fıçısı.



**Not :** epilepsy_ray Berker, eğer bu yazıyı okuduğunda hala seninle irtibat kuramamışsak gel, kafamıza sert bir cisimle vur. Yok eğer konuşmayı başarabildiysek sorun yok demektir. Gecikme için özür.
Nnot : Turşu meselesi için de herkesten özür dileriz, aslında ciddi kötü niyetli diildi.
Nnnot : Gelecek aya kadar sevgilerle!!!

***Batu Hergünsel &***
***Gökhan Habiboğlu***
***quedrus@pmail.net&***
***valence@pmail.net***



# ŞAFAK DEVRİYESİ

Dokuz yıl kadar önce bir 386'da (o zamanlar baba CPU idi) Microsoft'un Flight Simulator'ını (sanırım üçüncüsüydü) ilk oynayıp da Cessna'yı mucizevi bir biçimde ilk denememde indirmeyi başardığımda yaşadığım zafer duygusu bugün bile aklımdadır.

Ondan önce gördüğüm tek simülasyon Commodore 64'teki Fighter Bomber'dı. Oyunda bir piramidin dibindeki siyah kareleri vurmaya çalışıyordunuz. Aslında bunlar bile 1MHz'lik 64K RAM'li 16 renk gösterebilen bir makine için muhteşem sayılırdı, ben hala uçağın dış kamera açılarından görünürkenki üç boyutlu modellemesini Commodore'un kısıtlı kaynaklarıyla yapabilmiş olmalarını takdir ederim ama PC'de ilk simülasyonumu oynarken gördüğüm ayrıntılı grafiklerin yanında tüm bunlar oldukça sönük kalıyordu. Pentium öncesi devri yaşayanlar bilir, o yıllarda dağlar piramit, evler küp uçaklar uçurtma gibi çizilirdi. Grafik teknolojisinin bu gün geldiği nokta o zaman için bilim kurgu gibi bir şeydi. Beş bin liraya ev alınıyordu, radyoda piyes dinler, şeker, yağ için kuyruklarda beklerdik (abarttım mı ne?).

Fly!'ı incelerken Flight Simulator'ı ilk oynayışım aklıma geldi. Yıllardır sivil simülasyonları es geçmiştim, şimdi ne büyük bir yanlış yaptığımı anlıyorum. Bu türün başlıca kriteri gerçekçiliktir. Bir oyunun çok hareketli, patlamalı, savaşlı olması o kadar da önemli değildir. Simülasyonlar skor tutmak için yapılmazlar. Oyunun zevkı öncelikle zorluğundan gelir. Şimdi bu duyguyu herkes, hatta arada bir çerez simülasyonlara takılanlar bile kolay





yansıtmak pek olanaklı değil. Hadi sanal gerçeklik başlıklarıyla belki yakında bu sorun bir ölçüde çözülecek ama dönüşlerde bir uçağı etkileyen G kuvvetini biz monitör pilotlarının hissetmesini sağlayacak bir teknoloji daha ortaya çıkmadı. Yani şunu söylemek istiyorum düş gücümüz ne kadar zorlasak da gerçek bir uçuş duygusunu bilgisayar başında hissetmeye yaklaşmamız bile olanaksız. Bu arada Geforce 256, Savage 2000 gibi yeni nesil grafik çipleri yavaş yavaş piyasaya giriyor. Bu bebekler atalarının da yaptığı üçgen çizimi, doku kaplama gibi işlemlerin yanı sıra ışıklandırma üç boyutlu ortamın ekran perspektifine göre oluşturulması gibi önceden CPU'ların üstlendiği işlemleri onlardan çok daha hızlı bir biçimde gerçekleştirebiliyorlar. Nasıl 3DFX ilk çıktığında bir 3D devrimi olduysa bu kartların ve onlara göre yapılmış oyunların yaygınlaşmasıyla ikinci bir üç boyut devrimi yaşanabilir. Bu arada demin sözünü ettiğim Flight Simulator'ın sonuncusu (FS2000) piyasaya çıkmış. Heyecanla dergiye gelmesini bekliyorum. Piyasaya çıkan diğer bir sim ise Novalogic'in F-22 Lightning 3'ü. Grafikler muhteşem ve atom bombası kullanabiliyorsunuz. Buradan Engin Kanal, Cihan Oba ve Seza Çam'a köşeye gösterdikleri ilgi için teşekkür ediyorum. Bizler sizin için varız ;) Gelecek aya görüşmek üzere.

kolay anlayamaz. Önemli olan gerçek bir uçağı yönetme hissine en yakın şeyi yaşayabilmektir. Fly! gibi sivil simler bunu daha iyi verir, çünkü hem tek kriterleri gerçerkçiliktir hem de hayatımız boyunca uçuramayacağımız bir savaş uçağı yerine, kasıp kursuna gitsek brövesini alabileceğimiz pırpırları kullanmamızı sağlarlar. Bu duygu action yüklü oyunları oynarken yaşadığınız adrenalin yüklenmesinden çok bir işi başarmanın verdiği zevke yakındır. Fly!'ı bu ay inceledim, her açıdan türünün en iyi örneklerinden biri. Ama her ne kadar uçuş dinamiklerinden motor davranışına, uydu görüntülerinden kokpit paneline dek her şey gerçeğe uygun olarak yapılmışsa da, 360 derecelik bir bakış açısını 14-15 inçlik bir ekrana





**_Ozan Simitçiler_**
**_osimitciler@hotmail.com_**



# CEHALET HAD SAFHADA

**Derginin baskıya girmesine sadece saatler var. Şanına layık bir şekilde yine son ana kadar yazılmayan Son Sayfa'ya yazmıştım bu yazıyı, ama o güme gidince buraya girmek durumunda kaldı.**

Uzun zamandır beynimi kurtlar kemiriyor sankı. Etrafımda bazı şeylerin ters gittiğinin farkındayım, ters giden şeylerin nedenlerinin farkındayım, nasıl çözülebileceğini tam olarak bilemiyorum, ama en azından bazı çözümler üretebiliyorum. Ama benim esas anlayamadığım, her gün sokakta yürürken yanımdan akıp giden binlerce insanın nasıl olup da bütün bu tersliklerin farkında olmadığı. Ve bu vurdumduymazlığın en canlı örneğini dün dergide geçen bir telefon konuşması sayesinde birebir anlamış bulunuyorum.

Öğlen 12:00 civarıydı sanıyorum, yavaş yavaş kafamızda "Öğle yemeği yesek mi acep?" sorusunun belirmeye başladığı sıralarda telefonum çaldı. Açtım. Karşı tarafta oldukça heyecanlı, konuşurken adeta kelimeleri yutan bir genç. Bana, ailesinin kendisini anlayamadığını, sürekli olarak yaptığı şeyleri eleştirdiklerini ve ne yapsa önüne çıktıklarını söyledi. Özellikle şu son olaylardan sonra (satanist denilen güruhun işlediği iğrenç cinayetten bahsediyorum) iyice gemi azıya aldıklarını söyledi ve artık onlara kesinlikle derdini anlatamadığını, bu yüzden benim annesiyle konuşmamı istediğini belirtti. Normal olarak şaşırmıştım, birşey dememe fırsat kalmadan annesine verdi telefonu. Kadıncağız da şaşkındı tabii, "Kusura bakmayın, sizi rahatsız ettik" diyerek girdi konuya. Dinledim.

"Evladım, ben ne diyeceğimi bilemiyorum. Oğlum sizin derginizde gördüğü eli baltalı adam resimlerinden etkileniyor (Eylül sayısının sonundaki Diablo 2 resminden bahsettiğini zannediyorum). Durmadan böyle eli baltalı, kılıçlı adamlar çiziyor. Böyle şeyler yapmamasını,böyle tuhaf resimler çizmesinin ona bir fayda getirmeyeceğini söylediğimizde de bize tepki gösteriyor" diyerek devam etti. Dumura uğramıştım, ona bunun kendi ailevi sorunlarını olduğunu, benimle veya bizim dergimizle alakasının olmadığını söyledim. Ayrıca, madem oğlunuzda resim çizme isteği var, bırakın o tarafa yönlensin, hayal gucünü dizginlemeyin diyerek, dilim döndüğünce kadıncağızı rahatlatmaya çalıştım. Ama benim bunları söylememin akabinde kadının ağzından dökülen şu cümle, filmin kopmasına sebep oldu.

"Derginizde kel kafalı adam satanistlerin liderine çok benziyor. Oğlumuzun ondan etkilendiğini zannediyorum. Korkuyorum." (Kel kafalı diyerek kimden bahsettiğini anladınız herhalde. Tiberian Sun'daki Kane'den)

Bu cümleden sonra geçen konuşmaları anlatmama gerek yok, zaten tam olarak ben de hatırlamıyorum. Sanırım kadıncağızın yüreğine az da olsa su serpmeyi başardım, ama benim içimde patlayan ateş iyice arttı. Telefonu kapattıktan sonra dergicek gülme krizlerine girmemize yol açan bu konuşma, üzerinde bir süre düşününce etrafımızdaki bütün sorunları özetleyen müthiş anlam yüklü bir olay olarak kafamızda koşturmaya başladı. Ve uzun zamandan beri dilimizin ucundaki "Etrafımızdaki sorun ne, bunca saçmalığın ismi nedir?" sorusunun cevabı: CEHALET!



İnsanlarımız bilerek cahil bırakılıyor. Koyun misali güdülen milletimiz, sürekli olarak aynı yalanlara kanmaya, aynı zokayı yutmaya hazır hale geliyor. Bu kısır döngü içinde, her günümüz, her anımız bir şekilde zehir ediliyor ve işin kötüsü bunu da kabullenmiş durumdayız. "Cehalet erdemdir" mantığını ruhumuzun derinliklerinde kabul etmişiz, var mı bunun gerisi? Hepimiz birey olarak üç maymunun tek zihinde buluşmuş hali gibiyiz. Böyle olunca tabii ki bu zihniyeti bize kabul ettiren dördüncü, beşinci ve diğer maymunların bizi nasıl sömürdüklerine uyanamayız. Cehalet, işte bizim tek sorunumuz bu...

Ekim, geçen ay Had Safhadaki yazısında, Matrix'te bulduğu birtek mantık hatasıyla uğraşmış. İyi, güzel. Ama şunu da unutmamalı ki, o film almak isteyen için çok açık mesajlarla dolu. Birçoğumuz cehaletin içimize ne kadar işlediğinin farkındayız, ama sisteme o kadar bağımlıyız ki, bundan kurtulmak için kılımız kıpırdatmıyoruz. Bir kısmımız akıllı geçinip bu cehalet sistemini kendi çıkarına kullanıp diğerlerini sömürüyor, ama kendisini sömüren esas "büyük balıkları" göremiyor. Medya , her akşam aynı anlamsız magazin, spor haberlerini gözümüze gözümüze sokuyor (tabii onlara da söyleyecek bir çift sözüm var, ama yer yok, artık başka bir bahara kalsın). Çünkü insanımız açıp bir kitap okuyup başka bir insanın dünya hakkındaki fikirlerini öğrenmek ve ona saygı duymayı ve böylece kendi haricindeki fikirlere açılmayı öğrenmek yerine, TV karşısında (çok afedersiniz) tıpkı bir öküz gibi , önüne sunulan bomboş sahneleri izlemeyi tercih ediyor. Çünkü tembeliz, kitap okumak bizi yorar, aklımızı çalıştırır ve bu da hiç hoşumuza gitmez. Çünkü sabit fikirliyiz, karşımızdaki ne söylerse söylesin biz haklı çıkmalıyız, eğer çıkamıyorsak karşımızdakini bir şekilde "ezmeliyiz". Çünkü Türküz, çalışkanız, güçlüyüz. Ama aslında hiçbirşeyiz, neden, çünkü herşey olduğumuzu zannediyoruz. Çünkü öyle olmamız isteniyor, yoksa uyanıp denizi bulandırırız... (STOP)

Gördüğünüz gibi, bu ay gerçekten fazlasıyla doluyum, o yüzden kusura bakmayın, sayfaya neden Diablo 2 resimleri koyduğumu ise sormayın.

***Blaxis***

# POSTA KUTUSU

**Ben verdiğim sözü tutan bir insanım. Geçen ay sayfa sayısını arttıracağımı söylemiştim, gördüğünüz gibi arttı. Verdiğim herhangi bir sözü tutmadığım daha görülmemiştir, görenler de itinayla incitilmiştir. Neyse, sadede gelelim...**

### *Sevgili Level,*

Bugün o artçı şok adı verilen depremlerden birini yaşadık, ben okuldaydım. Okul 2.5 dakikada boşaltıldı. Yani yıkım olsaydı okulun yüzde 10'u enkaz altında kalacaktı. Bu konuyu kapattıktan sonra, asıl konuya geçmeden önce bir önerim var. 3 ay Level'ın 200.000 TL'sini depremzedelere bağışlayabilirsiniz. Eski bir okuyucunuz olarak bunu sizden beklerim (Rose, listen to me).

Birkaç zıvırtı:

1) Kaçtı.

2) CD arayüzünün suyu ısınmadı mı?

3) Orijinal oyun almayı düşünüyorum, emme hankısını alsam bilmiyrem, beni bu dertten ancak siz kurtarırsınız (veya kurtaramazsınız). Tiberian Sun'ı alıcam ama nasılsa üçüncü görevden sonra takılırım. Diyelim aldım, kaç tane Türk Lirası benim cebimden satıcının cebine transfer olur? Bunu Aral İthalat'tan öğrenirsiniz demeyin. Dungeon Keeper 2'nin fiyatını sormak için aradım cevap aynen şöyle oldu: Yok efendim biz tek tek satmıyoruz, Migros'tan veya bayilerden öğrenebilirsiniz. Tiberian Sun kaç CD?

4) Oyunun notu bölümüne oyunun türünü, kaç CD olduğunu, yapanın adında kaç tane "O" harfi olduğunu, karbonun içindeki prozen sayısını, kişi başına düşen gayri safi milli hasılatı vb. yazsanız sevinirim.

**Rumuz: Rumuzsuz veya Rumuzlu (Helltuckin Boy)**

**LEVEL**

Ya siz mektubunuzun sonuna adam gibi isimlerinizi yazmazsanız, ben nasıl hitap edicem size? Mesela sana ne diyim ben şimdi? Rumuzlu mu diyim? Helltuckin' mi? En iyisi ben sana Boy diyim, hem kısa olsun hem de aklın başına gelsin.

1) Amanin Boy, nereye kaçtı? Ne biçim soru bu? Ben deli miyim ki buna bile cevap yazıyorum? Cevaplar: Allah bilir, saçma sapan, kesinlikle...

2) Haklısın Boy'cuğum. Isındı, hatta fokurdadı, hatta ve hatta taştı. Ama Çekistan'daki CD'den sorumlu amcalar başlarını kaşımak için bile vasıfsız elemanlar çalıştırıyorlar, senin anlayacağın çok meşguller. Yakın bir zamanda tarafımdan ofisleri basılarak kaşımaya fırsat bulamadıkları o kafalarındaki her saç cımbızla yolunacaktır (bir rivayete göre on üç bininci telden sonra insan delirirmiş)

3) Hey Boy! Tiberian Sun'ın orijinal fiyatı satan adamın insafına göre değişiyor, bazı yerlerde 15 milyona kadar çıkan fiyat, bazı insaf sahibi bilgisayarcılarda olması gerektiği gibi 10 milyona satılıyor.

4) Bana bak Boy! Aldırma elime şimdi 16'lık odunu! Hadi türü, CD sayısını anlarım da, prozen ve GSMH'yi napıcan? Birincisini zaten bilmiyorum, ikincisine gelince, bu ülkede öyle bir şey yok, bilmem anlatabildim mi? (En saçma soruları bile ciddiye alıp yanıtlarım) (Afferim sana! - BLX)

### *Sevgili Level Çalışanları,*

Ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu yüzden derginizin her sayısını zevkle alıyorum. Çünkü sizler bir başkasınız. Başarılarınızın devamını dileyip sorularıma geçmek istiyorum.

1) PSX için özel Mouse satılıyor. Bu yüzden C&C, Red Alert gibi oyunları kolaylıkla oynayabiliriz. Fakat Eidos niçin Commandos'un PSX versiyonunu piyasaya sürmüyor (Artık Mouse'larımız var)?

2) Sim City 2000'in PSX versiyonu var da SC 3000'in neden yok?

3) PSX2 normal PSX oyunlarını çalıştırabilecek mi? Yoksa yine kendine göre ayrı orijinal oyunları mı olacak?

4) Artık DHL adlı hile programını derginizin CD'si ile verdiğinize göre derginizdeki Hilekar bölümünü iptal edip o sayfalarda PSX oyunlarını tanıtıp PSX oyunları sayfanızı birazcık olsun çoğaltsanız. Çünkü PC sahipleri kadar PSX sahiplerinin de kendi konsol oyunlarını tanıyıp incelemesi hakkıdır.

5) Mümkünse DLH Türkçeleştirilemez mi?

**Söke'den sevgilerle**
**Süleyman Canbaz/Söke**



Maalesef, Commandos'u Playstation'da görmek isteyenler bir bardak buz gibi soğuk su içmek durumundalar.

**LEVEL**

Ne güzel ediyorsun. Ama isterdim ki birisi de çıkıp "Sinan abi, halin nicedir? Karnın tok, sırtın pek mi (bu ne ya Allah aşkına yaa!? - BLX)" diye sorsaydı. Ama tabii umurunuzda değil Sinan abiniz, sorunuzu sorup kaçın siz, nasılsa cevaplar Sinan abiniz, hiç halini hatırını sormayınsız. Ama bir bilseniz ne çok dertliyim, aaah ah! (bak şimdi! - BLX)

1) PSX için mouse olduğunu ben görmedim, ama PSX sahibi birkaç arkadaşımız sağolsun, neredeyse dövecekmiş gibi bir üslupla "Mouse'umuz var ulan!" şeklinde mektup yazınca gerçeği öğrendim. İyi, mouse'unuz hayırlı olsun da, yine de Commandos'u PSX'de görebileceğinizi sanmayın, çünkü Commandos ancak mouse ve klavyenin mükemmel koordinasyonu ile oynanabilecek bir oyun (al işte, şimdi birileri çıkıp "PSX'de klavyeyi icad ettim" desin de gör gününü sen, zındık! – BLX)

2) En ufak bir fikir kırıntısı taşımamakla birlikte, PC oyunlarının PSX'e çevrilmesi için en az bir yıl geçmesi gerekmesinden dolayı şu an yok. Ama yakında olabilir. Olmayabilir de...

3) PSX2'de, PSX'in merkezi işlemcisi de olacak. Bu işlemcinin tek görevi, eski PSX oyunlarının PSX2 ile süper bir ahenk içinde çalışmasını sağlamak. Yani, eski oyunlarınızı atmayın. Gün gelir PSX2 alırsınız, üzülürsünüz sonra.

4) Daha önce birkaç milyon kez söylediğim üzere, DLH'yi veriyoruz diye hile sayfalarını kaldırmamız çok saçma olur. Senin de beşinci sorunda dediğin gibi, DLH İngilizce bir program ve İngilizce bilmeyen okuyucuların da hile kullanmaya hakları var, değil mi ya?

5) Hayır, hayır, HAYIR!!!! Bu yönde birçok istek geldi sizlerden ama DLH yaklaşık 50 bin Word sayfasından oluşan müthiş bir hile arşivi. Bütün

yazarlar biraraya gelsek, başka hiçbir şeyle uğraşmadan DHL'e yumulsak, ortadan ikiye de yarılsak yine de bir yıldan önce çevirisi bitmez. Tabii o bir yıl içinde yaklaşık 10 bin sayfalık yeni hile modülleri eklenir, biz de kafayı yeriz. Haa bu arada, yeni bir uygulama başlatıyorum şu andan itibaren (şimdi aklıma geldi). Hemen her mektupta olan, birbirinin aynısı ve gerçekleşmesi imkân dahilinde olmayan istekleri içeren sorular anında kırpılacaktır, diğer okuyucuların hakkının yenilmemesi açısından. Süleyman sen bu seferlik yırttın, hadi bakalım.

### *Merhaba Sinan,*

Ne haber abi ya? "Hoop orada dur bakalım, nereden geliyor bu samimiyet" dediğini duyar gibi oluyorum. (Walkman'imde Loreena McKennitt'in muhteşem Santiago'sunu dinliyor olmama rağmen). '99 başından beri Level'ı takip ettiğim için, doğal olarak kendimi dergiye ve çalışanlarına karşı samimi hissediyorum...
İşler nasıl? Geçenlerde editör ararken verdiğiniz ilan dikkatimi çekti. "Haftada en az iki defa dergiye uğrayacak durumda olmak" şeklinde bir şart ileri sürüyordunuz. İşi bilicen ama işe az gidicen ayakları öyle mı? Böyle iş kaldı mı Arz Gezegeninde?
Neyse ben en iyisi Level'la tanışma hikayemi anlatayım:
Puslu, soğuk ve sıradan bir kış sabahıydı. Amacım işe gitmektense kapağı sinemaya atmaktı. Bayinin önünden geçerken gözlerimin Level'ın Ocak sayısının kapağındaki afet esmerin yeşil gözlerine kilitlenmesi bir tesadüf müydü yoksa kader yeni bir birlikteliğin sağlam ağlarını mı örüyordu? Bilemiyorum. Yalnız bildiğim, göz ucu sinirlerimin nöronlarımı uyarması ve bunun sonucunda damarlarımda reaksiyonal bir tepkimenin meydana gelmesi. Bir şeylerin ters gittiğinin farkındayım. Derken alyuvarlarım akyuvarlarıma, yuvarlanan yuvarlarıma, yuvarlanmayan yuvarlarıma "Manyak!" dedi ve olan oldu. Aradan geçen zamanda neler olduğunu hatırlamıyorum. Yalnız etrafıma baktığımda şunu gördüm. Bayii muhteşem bir patlama efektiyle havaya uçmuştu ve Level avuçlarımın içindeydi...
Dergi hakkında yorum yapmak istemiyorum. Çünkü benim gibi oyun manyaklarını tatmin edici düzeyde. Bu yüzden (ve lafı fazla uzatmadan) uzun araştırmalardan sonra hazırlanmış olduğum sorularıma geçiyorum.
1) Pentium II-350, 64 MB RAM; 4.3 GB HDD ve 8 MB AGP kartı şeklinde bir sisteme sahibim. Bunu alması için babama "Ders çalışacağım söz" şeklinde bir söz sarf ettiğimi hatırlıyorum. Tabii bilgisayarı ne amaçla kullandığımı tahmin edersin. Şimdi sorun şu: Ben bu durumda babamı kandırmış oluyor muyum (vicdanımı rahatlatmak açısından soruyorum)?
2) İşte en ciddi sorunum: Star Wars-Roque Squadron'da "Defection AtCorellia" adlı bölümün sonunda baş belası AT-AT var. Bunu kozmik toz haline getirmeden diğer bölümlere geçemeyeceğimi öğrendim. Yalnız benim Speeder AT-AT'ın ayaklarına dolayacağım kablolu zıpkını göndermemekte direniyor. Acaba diyorum (benim gibi usta bir Squadron pilotu yapmaz ama) yanlış tuşlara basıyor olabilir miyim ("Director" ile ara demoları görünce monitörü kırmamak için kendimi zor zaptettim)?
3) Kim ne derse desin son aylarda Heretic II gibi bir Action Adventure oynadığımı hatırlamıyorum. Bu filmin (şey oyunun) devamı çekilecek mi (yapılacak mı)? Bir de bana aynı türde ve aynı zevki alabileceğim bir iki oyun tavsiye edebilir misin?
4) Expendable'ı hiçbir yerde bulamıyorum. Level CD'deki demosunu oynamaktan artık bıkmaya başladım.
5) Lara'nın cep numarasını biliyor musun?
6) Evreşe yolları hâlâ dar mı? Genişletme çalışmaları yapılacak mı?
Sorular hakkında tarafsız anket. Birisini işaretleyiniz.

- Mükemmel ötesi
- Muhteşemkulade
- Bu soruları sen mi hazırladın? İnaaaanmıyorum!
- Süpeeer

Saygılar

**İsmail Keser**

**LEVEL**

Hahahahaaa, sen öyle san! Şu an neden Level okuduğunu biliyor musun? Loreena McKennitt'in senin dinlediğin albümü çıkmadan önce Master teybin arkaplanına, direkt bilinçaltına işleyen bazı gizli mesajlar kaydedildi. Eğer kasedi saniyede 0.5 devir gibi düşük bir hızda dinlersen, arka plandan gelen şu sesi duyabilirsin: "- Level alll, Level alllll, Level almazsan hayatın kayar, tepetaklak gidersinnn! Level alll, Leve... – Hey sen de kimsin, n'apıyorsun kayıt odasında? – Ben, eee, ben yeni temizlik görevlisiyim, adım da Sintia... – Salak, sen erkeksin, ayrıca bu ne biçim isim? – Hadi ya, peruk nerde o zaman? – Aha tam burda, bak!!!"

- 10 Print "Cop çek"
- 20 Print "Şüpheli kişinin kafasına hızla vur!"
- 30 Input "Kimin için çalışıyorsun ulan?"; ULAN
- 40 If Ulan=FALSE Then Goto 20

Neyse, bu bahsi kapatalım. Hayatımın en acı dolu günlerinden biriydi ama tirajımızı da en az ikiye katladı. naper? Bir sonraki amacım TV'lerdeki "Deli Yürek", "Eşşek Kafa", "Benim gibi bir kadını da aldattın yaa, boynun altında kalsın Hilmi!","Allah bin türlü cezanı versin Kezban, ilelebet seninle mi yaşayacaktım sanıyorsun, YIKIL!" gibi güzide dizilere çekim aşamasında sızmak. İşte ondan sonra korkun bizden!
1) Şimdi, öncelikle şunu açıklığa kavuşturalım. "Kandırmak" kişiye göre değişen bir kavramdır ve bence üç farklı kademesi vardır. Birinci kademe kandırma işlemi yalan söyleyip gerçeği çarpıtarak yapılır ki hiçbir mazereti yoktur. İkinci kademede, karşıdakine eksik bilgi verilerek "Ohh, yalan söylemekten kurtuldum" diye düşünülür, ama aslında burada kendi kendini kandırma işlemi söz konusudur. En alt seviyeye indiğimizde ise, hakkında çok şey bildiği yanlışlar hakkında hiçbir şey söylememeyi ve susmayı tercih edenler gelir ki, her ne kadar diğerlerinden daha az "kötü" gözükse de, ülkemizde yapılan en büyük yanlışlardan biri ve ülkenin şu anki duruma gelmesinin başlıca sebebi bu tür "gözlerimi kaparım, vazifemi yaparım" düşüncesine sahip insanlardır. Ama bir dakika, konu yine aldı başını gidiyor, senin sorunun cevabı: Evet, babanı kandırıyor sayılabilirsin, ama arada bir bilgisayarınla ders de çalışırsan bu hafifletici bir sebep sayılabilir. Müebbetten yırtarsın.
2) Evet, yanlış tuşlara basıyor olabilirsin. (Bu nasıl cevap? – BLX)
3) Tabe, öncelikle Legacy of Kain: Soul Reaver'ı hiddetle öneriyorum (şiddet – BLX). Ayrıca, Shadowman de atmosfer olarak oldukça tuttuğum Action'lardan, ama sonradan sonraya iyice bayıyor, söyliim. Bu arada sakın hata falan edip Tomb Raider 4'ü falan alma, sen uyurken kulağından beyni-



Bizce de Tomb Raider tarzı action oyunlarının en güzide örneklerinden biri Heretic 2. Bazen şaşırıp Heteric yazsak da, öyle...

nin içine yerleştirdiğimiz biyonik hamam böceklerini harekete geçiririz yoksa (tabii bu sizler için de geçerli - BLX).
4) Expendable ülkemize kopya geldiği için herhangi bir bilgisayarcıda bulabilirsin (peki ya adam İstanbul dışında oturuyorsa? O zaman napacak haa, sorarım sana? – BLX). Sen çok olmaya başladın ama!
5) Tabii ki: 0532 659 2..(KIRT) (Napıyorsun olm, elalemin cep telefonu numarasını? İşi gücü olmayan biri arayacak sonra "Abula, hastayum sana biliyon mu!!" diye taciz edecek. Ondan sonra telefonun sahibi olan izbandut gelip bizi dövecek – BLX) Bak şimdi, araya çok sık girmeye başladın, bu biiir, o telefonun izbandut gibi birinin olduğunu nereden biliyorsun, bu ikii, o kadar kolaydı dövmek, bu üüüç. Al bu da sana benden, dööört. (Sus dedim! – BLX)
6) Evreşe yollarını genişletmekle kalmayıp yonca kavşak yaptıracağım. Evreşe projesinden sonra, Üsküdar'a giderken yağmur almasın diye yol kenarlarına eğimli oluk projem başlayacak. En bı Ultimate düşüncem ise bu iki projeden elde ettiğim gelirle, her gece Heybeli'den mehtaba çıkmak isteyenler için ekspres asansör yaptırmak. Tabii bunlar henüz proje aşamasında. Sen bekle, olur.

### Hi Level,

Ben bir PSX sahibiyim. Size birkaç uyarım ve sorum olacak tamam mı (Pardon biraz sertleştim)?
Uyarı: Eylül 99 sayısı, 98. sayfada başı olmayan mektubun 1. sorusunun cevabında PSX'te mouse yokmuş gibi cevap verilmiş. Bir de sizin Internet adresinizde Populous oyununun incelenmesinde de PSX'te mouse yoktur gibi yanlış bilgiler kullanılmıştır. Bunun düzeltilmesini istiyorum. Çünkü bu mouse denen alet bende mevcuttur.
1) Tiberian Sun oyununun hileleri var mı? Varsa beni tatmin eder misiniz (kimse yanlış anlamasın)?
2) Dune 2000 oyununun PSX için yapılacağına dair bir bilgiyi Westwood'un Internet sayfasında gördüm. (Sorduk mu? demeyin) Ne zaman çıkacak?
(Biraz yağ yapalım) Eylül 99 sayınız çok güzel olmuş. Hele var ya PSX sayfalarının artması çok güzel. Bütün depremzedelere geçmiş olsun. (Ben de dahil) Good night, iyi günler.

**Özgür Çapık/İzmit-Kocaeli**

**LEVEL**

Psst, baksana bıraz. Evedeved, sana diyorum Özgür, boşuna sağına solu-na bakınma.
Gel bakayım şöyle, haaa, şimdi söyle bakalım: NİYE HATAMI KAFAMA VURUYORSUN HA?! BİZ İNSAN DEĞİL MİYİZ? TAMAM; PSX'DE MOUSE VARMIŞ, BEN BİLMİYOR OLABİLİRİM AMA NE KIZIYON? NE BAĞIRIYOOOOOOOON ?! Evet, kendinden daha çok şey bilen okuyucuyu sindirme taktiğini de Özgür'ün üzerinde böylece denedikten sonra, cevaplara geçebilirim.
1) Tiberian Sun için hile bulunmamasını bir kenara bırakalım, ikinci cümlenin içinde bir yerde gizli olan anlam nedeniyle (her ne kadar parantez içinde kendini kurtarmaya çalışmış olsan da) az önceki olaydan ders almadığını anlıyoruz. Gel bakiim buraya. Oğlum sen de ses düzeyini 1800 desibele getir. Hazır mısın Özgür? Hayır mı? Bana ne? SEN NE DEMEK İSTİYORSUN ULEAAANNN!? Hayır, eğer kötü bir şey demedinse bilelim, yoksa salacam Maddog'u üzerine, yazık olacak dalyan gibi sana.
2) Doğrudur, Westwood Dune 2000'in PSX versiyonunu 2000 başlarında piyasaya süreceğini duyurdu. Ama PSX'de mouse olmadığı için oynayabileceğinizi hiç sanmıyorum. . . . Kabul ediyorum, iğrençti (bu arada, sorduk mu?)
Övgülerin için ben de sana teşekkür ediyorum, bir kulak-burun-boğazcıya görünmeni tavsiye ediyorum (orta kulak hasar tespiti babında). Ve tabii ki depremzedeleri hiçbir zaman unutmuyoruz, değil mi arkadaşlar? Şimdiye kadar birçok şey unutturuldu bize, bari bunu unutmayalım. Bir parça da olsa ders alalım ki bir sonraki felakete en azından hazır olabilelim.

### Selam to Tüm Level'cılar,

Derginizi(mizi) Şubat 99'dan beri alıyorum. Bazı okuyucu mektuplarında ve sizin yazılarınızda 2-2.5 yılda ne kadar geliştiğinizi anlatıyorsunuz. Şubat'tan beri olan gelişme bile müthiş ve diğer dergilerle olan farkınızı açıkça ortaya koyuyor. Size bazı sorularım ve önerilerim olacak (tabii sizin kafanız bizden çok çalışıyordur ama yine de bi göz atıverin).
Öneriler
1) Bence PC hilekar sayfaları kaldırılsın. DLH kimin nesine yetmiyor. Yok eğer başka bilmediğimiz bir şey varsa söyleyin (bilelim güzelleşelim). Bu arada ben bir PC sahibiyim yanlış anlaşılmasın.
2) Hilekardan kaldırdığınız sayfalarla mektup köşesinin sayfalarını çoğaltın ve bi tane de fazladan inceleme yapın.
3) Biraz daha kendinizden bahsetseniz...
4) Eylül sayısı süper (bunu başka yapan var mı bilmem ama ayın 8'inde arayıp bu ay dergi çıkacak mı diye soranlardan biri bendim).

5) Maddog'u elinizde tutun, kaptırıyim demeyin.

Sorular:
1) Star Wars Racer'da yarış esnasında oyundan çıkmak, menülere bakmak vb. işlemler için kullanılan tuşu bulamıyorum (Settings'den ayarlayamadım). Ayrıca ayarladığım tuşları da Save edemiyorum. Why?
2) Geçtiğimiz ay dergide soğuk ve kötü bir hava hakimmiş gibi geldi bana. Doğru mu? Neden? (Burak Hun'un ayrılması? Kopya oyunlar? Nicklerinizin nette başkaları tarafından kullanılması?)
3) Avrupa yakasında ucuz ve güvenilir bir bilgisayarcı ismi Please.
4) Hidden&Dangerous mı Kingpin mi?
5) 6.4 GB Quantum (doğru mu yazdım?) HD 130$'a iyi mi?
Uzun mu oldu kısa mı oldu bilemem ama, ben yaptım oldu. Yazmak benden, okumak, kırpmak ve yayınlamak sizden (beğendiyseniz tabii, bizde zorlama yok).

**Mehmet Kentel-İstanbul**

**LEVEL**

Estağfurullah, ben hiç sanmıyorum kafamızın sizden çok çalıştığını (narsist Madd aksini söylese de inanmayın). Öyle olsa dergi işine girmezdik. Tavsiyelerine Turbo mode'da cevap veriyorum: DLH konusunu yukarılarda bir yerde tartışmıştık, tarih tekerrür etmesin isterim. Kendimizden bahsetmemizi neden bu kadar istiyorsunuz bilmiyorum ama yakındır, bekleyin. Bence de Eylül sayısı süper (bende de biraz narsistlik var yani, yok değil), ama elimizde olmayan sebeplerden dolayı hep geç kalıyoruz. Lütfen biraz daha sabır, herşey düzelecek. Maddog'u kim kapacakmış, şaşarım. Valla ısırdığı yerden ses getirir, kolay mı koccca Maddog'u kapmak?
1 ) Bikoz F12'ye basmak aklına gelmemiş de ondan. Bu arada gereksiz yere İngilizce kullanılmasına karşı olduğumu da bilesin.
2 ) Nedeni çok açık değil mi? Sana bir ipucu: Şöyle bir düşün bakalım, geçtiğimiz aylar içinde hepimizi derinden sarsan, sevenleri birbirinden ayıran ne gibi bir olay geçti başımızdan acaba?
3 ) Bilemiyorum, ben Anadolu tarafında oturuyorum (haksız reklam olayına girmeyelim şimdi).
4 ) Kesinlikle Hidden & Dangerous. Kingpin de güzel ama, ne bileyim.

Vur, kafasını patlat, küfret bir süre sonra sıkıyor.
5 ) Bakmam lazım (nereye? – BLX). Baktım, iyi değilmiş. Perakende fiyatı 115$ + KDV'den bulabilirsen daha iyi olur (nereye baktın olm? –BLX).

## *Merhaba Ben,*

Nasılsın bunak Sinan, geçen ay Okur Postası köşesinde neden olduğun rezaleti gördün değil mi? Utandın mı? Hiç sanmıyorum, şu surata bak, çömlek gibi pişkin maaşallah. Hatırlayamadıysan hatırlatayım, hani Anıl " Steel" Taşkesen isimli okuyucunun mektubu vardı ya, hani ilk sorunun cevabını yazdıktan sonra zıbarıp yatmış, ertesi gün kalkınca da başka işlere dalmıştın. Tazelendi mi zihnin, iyi, işte ben o okuyucunun haklarını savunmak için taa derinden sana seslenen kendi vicdanınım. Şimdi otur, eşşek gibi diğer sorulara da cevap ver bakalım. Bir daha da böyle eşşeklikler yapma. Eşşek!
2 )C&C Tiberian Sun'ı çıktığı gün alacak olanlardanım; C&C'nin bu versiyonu da öncekiler gibi sonlara doğru baymaya başlayacak mı? Herhangi bir bilginiz var mı (Şahsen C&C ve Red Alert sonlara doğru canımı sıkmıştı çünkü yenilikler 12. Bölümde tükenmişti)?
3) Bana Starsiege'i mi yoksa Mech Warrior 3'ü mü tavsiye edersin? Dergide birine yedi, birine sekiz yıldız vermişsiniz, fakat ben senin görüşünü merak ettim.
4) Microsoft Photo Editor bir anda kayboldu, ne olmuş olabilir (Şeytan aldı götürdü)?
Gelelim en önemli bölüme; eleştiri ve tebrik: Level dergisini uzunca bir süredir alıyorum ve en iyi bilgisayar dergisi olduğunuzu düşünüyorum. Bütün yazarlarınıza bayılıyorum, hepinizi kutlarım, hiç birinize diyecek birşeyim yok, fakat dergi içeriğine var: Kültür ve mektup sayfalarının çok az olduğunu düşünüyorum. Bu konuda bir şeyler yapılırsa sevinirim. Hepiniz kendinize iyi bakın, özellikle sen Sinan Ağabey çünkü bu derginin sana ihtiyacı var.

**Anıl "Steel" Taşkesen**
**(Blaxis'in kaleminden)**

**LEVEL**

Allah Allah, gaipten böyle sesler duyduğuma göre Gökhun'un tavsiyesine uyup en yakın zamanda psikoloğa gitsem iyi olacak galiba. Haklısın be ben, yapmışız bir hata, ama üslubun biraz sert değil mi? Zaten bu ay herkes Sinan'a çatmak üzere anlaşmış gibi. Sen çatmasan şaşardım.

Anıl, öncelikle geçen ayki aksilikten dolayı senden özür diliyorum. Mektupları 'üp diye bir seferde yazmak hoşuma gitmiyor, bir süre sonra benim deyimimle "üslup kaybı" denilen aksamalar başlıyor. Tabii cevaplama işlemini birkaç güne yayınca, insan bazen karıştırabiliyor. Bu arada kendi vicdanımı da büyük elçiler nezdinde kınıyorum, bir daha böyle çıkışlarda bulunursa 16'lık odunu belinde kıracağımı açıkça belirtmek istiyorum.

2) Şunu itiraf etmek isterim ki, her ne kadar yazımda aksini belirtmiş olsam da, Tiberian Sun'ın beklediğimiz Starcraft katili olmadığına karar verdim. Ayrıca 4 saatlik bir inceleme süresinin bir oyun hakkında doyurucu kararlar vermeye yetmeyeceğine de karar verdim. Single Player modunda, ses/müzik, grafik, ve özellikle atmosfer bakımından Starcraft hâlâ en iyi. Multiplay konusunda henüz karar vermedim, Westwood Online'da birkaç İngiliz'i daha tepeledikten sonra kararımı açıklayacağım (yani iyi Tiberian Sun oynarım demek istedim, narsistiz ya).

3) Bana kalırsa Starsiege, çünkü benim için atmosfer önemlidir ve Starsiege'in içinde, neredeyse 200 yılı kapsayan bir tarihçe var. Okuması oldukça zevkli olan bu tarihçe, atmosfer olarak çok şeyler katıyor oyuna. Ama özellikle Battletech dünyasına ilgin (ve az buçuk bilgin) varsa, grafik ve sese de daha fazla önem veriyorsan o zaman Mech Warrior 3'ü al.

4) Hakikaten mi? Ciddi misin? Sor bakalım şeytana, uzun zamandır aradığım Metallica'nın siyah albümünü de o mu hacılamış? (Cevaptan da anlayacağın üzere, ben nereden bileyim MS Photo Editor'üne ne oldu?)

Kültür ve mektup sayfalarını arttırmak? Yavaş yavaş olacak, ama bu aralar çok fazla ve çok iyi oyunlar geliyor. Onları açıklamak için sayfa lazım ve bil bakalım hangi bölümler kurban ediliyor? Şu yılbaşı furyası dinsin, sayfa sayıları artacak bölümlerin başında kültür ve mektuplar geliyor.

## *Bak sana ne anlatacağım,*

Geçenlerde Bakırköy meydanındayım (bu arada merhaba) zibidinin teki almış yan_na kız arkadaşını, köpeğini gezdiriyor. Beni görünce 'ne ulan bu kıyafet! Hangi devirde yaşıyoruz! Nesin sen? Salak bir büyücü bozuntusunun cübbesini giymişsin sanki....! Salakmısın nesin? Ne bu kıyafet!!!' deme cürretini gösterdi.....akabinde de bu hale geldi (ler)....millete ibret-i alem olsun dedim. Nasılmış bakalım büyücülerle uğraşmak.hele hele büyücü GANDALF la......yani benimle...

**Harun "Ak Gandalf" İçöz, email**



Hmm, hakikaten çok ilginç bir çalışma çıkartmışsın. Sanıyorum sürreal akımların üzerinde etkisi olmuş, ama bana soru sormayı unutmuşsun gibi geldi. Yalan mı? Yalansa yalan de....

### *Yakası Açılmamış Geyikler...*

Hep sizin mektuplarınızdaki incileri mi ortaya dökeceğiz? Tabii ki hayır, işte uzun Level sabahlamaları sırasında beyinleri ambale olmuş yazarlar arasında geçen muhtelif diyaloglar...

**Muhtelif Diyalog No.1**

**Blaxis:** Yaw, Maho. Hani seninle Marmaris'te bir diskoya gitmiştik.
**Mahony:** Evet?
**Blaxis:** Geçen gün bir turist kız orada dans ederken düşüp boynunu kırmış. Ailesi de bütün organlarını bağışlamış. Kızın organları üç kişinin hayatını kurtarmış.
**Mahony:** Hadi yaa?! Peki kıza ne olmuş, kurtarabilmişler mi?

Bunu duyan Blax, dumurlardan dumur beğenmek amacıyla gecenin karanlığına doğru koşarak kaybolur...

**Muhtelif Diyalog No.2**

**Blaxis:** Yaw, Madd. Şu oyunlardaki saçmalıklar gerçek dünyada da olsaydı ne komik olurdu...
**Maddog:** Ne gibi, nasıl mesela yani?!?
**Blaxis:** Düşün, stratejilerdeki fog of war olayı gerçek dünyada olsaydı, daha önce gitmediğimiz yerlere bakınca oraları simsiyah görseydik mesela...
**Maddog:** Harbi be, diyelim ki ben Taksim'e hiç gitmemişim. O tarafa baktığım zaman Taksim'in üzerinde "Uncharted Territory" yazarmış. Puahahahahaa!
**Blaxis:** Ehuhehuehueee!

O sırada tesadüfen yan masada oturmakta olan...

**Mahony:** Deli mi ne bunlar?!?
**Tolga:** Kuşkusuz...